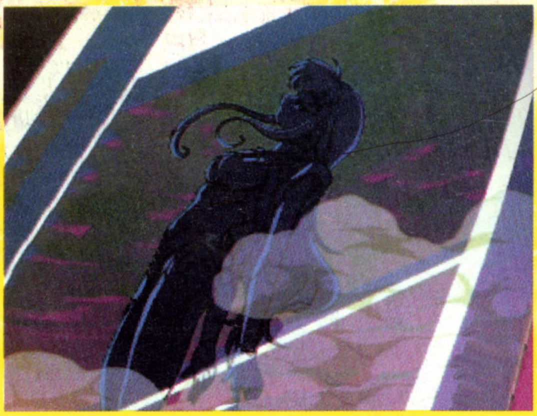
laiyin扫描制作



# HEXAMOON GUARDIANS



| PS | 厂商：2000JPC | 类型：AVG+SLG |
|---|---|---|
| | 媒体：CD－ROM | 发售日：2000年3月 |

## 在满月之夜，命运之门打开



**轰堂大地**
主人公，为了救助缪丝而卷入了这场大骚动中，因而获得了守护者的力量，是位不可思议的少年。



**叶月睦**
主人公大地幼时的玩伴，月乃叶学园高校生徒会的成员，跟大地有种特殊的感情。

传说在与月球相同的天文座标处有一个叫做“HEXAMOON”的地方。本游戏以异世界和地球为舞台，类型是AVG和SLG的结合，这需要玩者在不断探索的基础上逐渐将角色培养成强大的战士。

在本游戏的片头动画中描述的是异世界的公主缪丝由于自己的国家发生了叛乱，为了平息这场意外的事件，她不得不解开“HEXAMOON”守护者的封印，而这种外表是大机器人的守护者被封印的地点正是我们居住的地球。

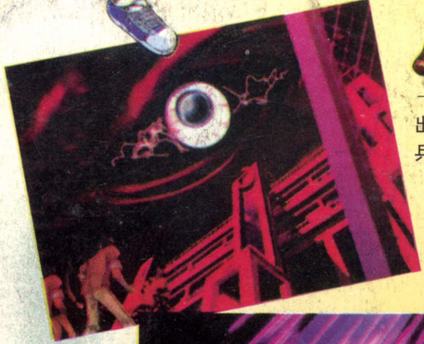
不过正当缪丝到达地球时，前来追她的人将她包围了……



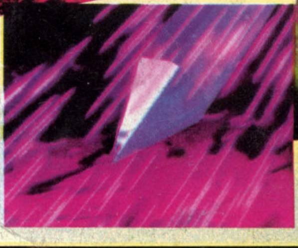
→在学校内突然出现了十字钢铁兵团的士兵。



↑大地将倒地的缪丝救起，这时与她接触的手突然放出了光芒。



↑在满月之夜亚诺斯之门被打开了…



→亚诺斯之门的中心落下了下个巨大的水晶。



→在学校内散步的大地和睦的面前突然出现了水晶，而水晶中的少女正是缪丝。



←接触到缪丝后出现了一个巨大的机器人守护者，并且将大地和缪丝吸入到它的体内。

### 传说的守护者出现－十字钢铁兵团

破坏和平的“HEXAMOON”的叛逆者是“辛”率领的十字钢铁兵团，他们的任务是杀掉“HEXAMOON”的公主们（共6人），其最终目的倒底是什么呢？随着故事的展开，一切都会明白。



→辛和部下伊修达尔，同属于十字钢铁兵团

↓红色的眼睛是辛的特征，兵团由他来率领，他倒底有什么企图呢？





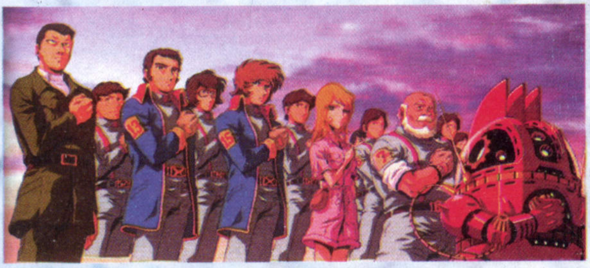
# 宇宙战舰

## 爱的战士们

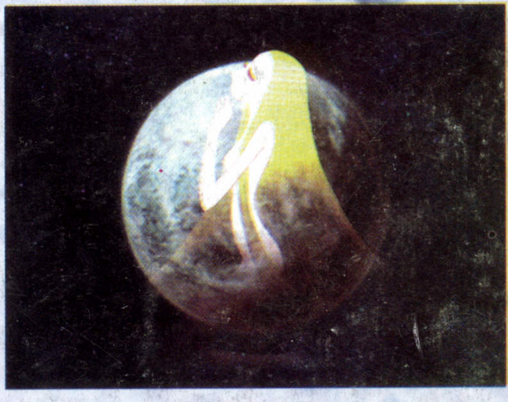
| 机种:PS | 类型:SLG | 厂商:BANDAI |
|---|---|---|
| 发售日:2000 年春 | 媒体:CD-ROM×3 | |

动画名作“宇宙战舰大和号”又在 PS 上第 2 次登场了!为了拯救地球所发生的危机,热血男儿们飞向宇宙进行爱的战斗!





在浩瀚的宇宙中燃烧着爱与友情的战斗火焰!



## 男人们的战斗再次复活

99 年 2 月 4 日发售并受到各方面赞赏的“宇宙战舰”的续篇就要出场了。忠实于原作动作的故事,硬派的战斗情景,前作中的优点又进一步被加强,是 BANDAI 拥有自信的作品。

本作的故事以同名剧场电影“宇宙战舰大和号”为原型,经过因难且危险的旅行回到地球上的大和号因地球的危机而再次集合,与新的敌人展开了战斗。以下是故事部分与战斗部分的不同画面照片故事。





▲以多边形所描绘的战舰,比起前作有了全面的视觉进化。



◀经历过无数战争的威风凛凛的勇士,土方龙。因为与冲田舰长发生了冲突,而引起广大 FANS 的热切关注。



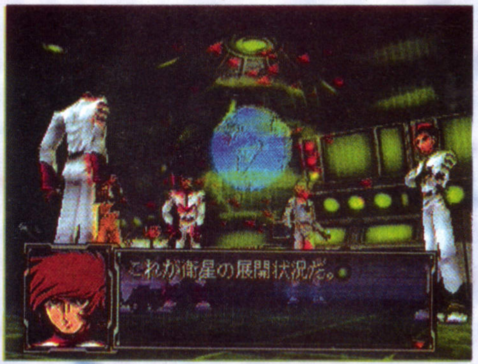

**STORY**

与加米拉斯的战斗过了两年,古化进等成员终来了长期旅行,过着平稳的生活。但是这时在火星附近的地球防卫受到谜般敌人的攻击,受到巨大的损失。在冲田舰长战亡记念日成员们集结起来,但巨大的慧星状天体正接近地球,得知真象后成员们决心为了地球再次战斗。但是因为大和号已经报废,如何乘上它就意味着将与顽固的地球防卫军对立……

# 逼真又让人怀念的人物们!!

在主要故事的展开中插入了与敌人的战斗，这些都与前作一样，而熟悉的人物们这回将由多边形表现出来，在重要情节中插入了动画，使故事更加生动，而且这些动画都是为游戏而做的。另外本作容量是前作的 1.5 倍，新大和号的样子让人爱不释手。

以下将以出场人物的对话镜头为中心，为玩者介绍其中的构成和氛围。原作的爱好者一定可以看到人物们丰富的表情和动作。




## 观察并活用你的部下！




大和号的主要人物战斗队长、航行队长，机关长等等，都有各自活动的区域。玩者处于舰长的立场把它们配置在适当的地点，并让他们进行工作。可以配置的位置都因人物的特性而不同。所以要合理使用人材。







▲角色的举动都有各自的特点，从中表现出他们的个性来。

◀密切注意战况的真田，正在分析着战况。






▼作为司令长官的藤堂平九郎，要时时考虑战舰的每个成员。




## 著名场面一一再现！



## 出场人物介绍

在宏大故事中出场的人物有许多许多。在前作中由字幕表现出的剧情部分，在本作中却变为了全语言。扮演主人公古代进



# 战斗部分有着新系统的搭载！

如何完成充满紧张感的战斗部分，这也是最能体现本作游戏性的地方，也考验着玩家的水平。与前作大不相同的是，战斗地图彩用了6角形的格子。敌我双方的舰队在地图上行动，并展开激的战斗。

另外与前作相比较，这次的敌人有了很丰富的变化。可以感受更加深刻的战略性。



## 用コスモタイガ一来起动！

舰载机**コスモタイガ**一的空中战斗在本作中又提高了一步。最大可让加藤、山本、古代3人率领各自的部队的出击。除了随近的敌人之外，每一机还可尾随特定的敌人。




▲利用小型的战斗机能取得最大的机动性。

▼比前作在性能上有所上升的**コスモタイガ**一Ⅱ出击！




## 基本攻击

这是通信指令



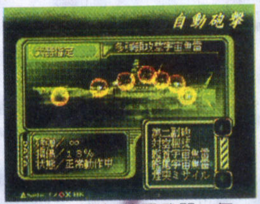



大和号，我方地球防卫军和敌方的舰队都要配置于地图上。玩者与我方的舰队通信，并下达攻击或撤退的指示。如果移动的部队相重叠的话，就会变为3D战斗画面。并展开与敌舰对战的战斗。另外导弹攻击比追尾攻击更加充实了许多。

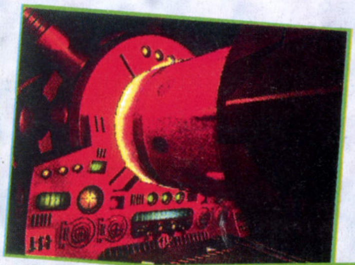





▲在战斗后对航路进行设定，这里也延袭了前作的系统，而且更为洗练。



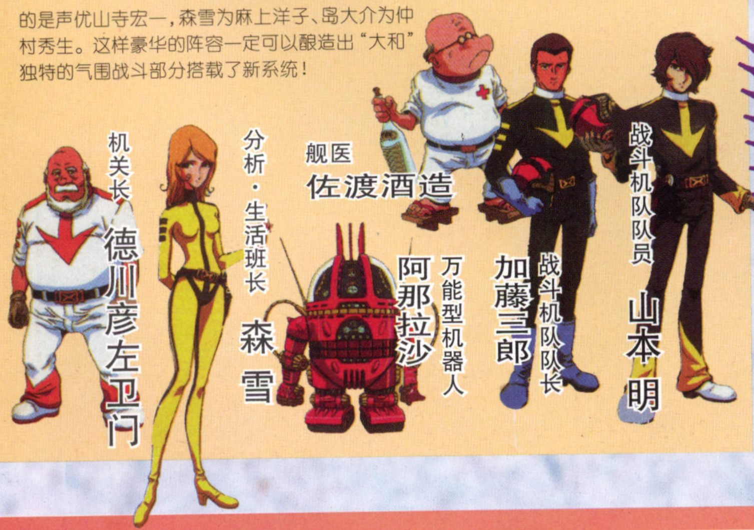

▲航行速度与使用武器，每一部分都非常重要。





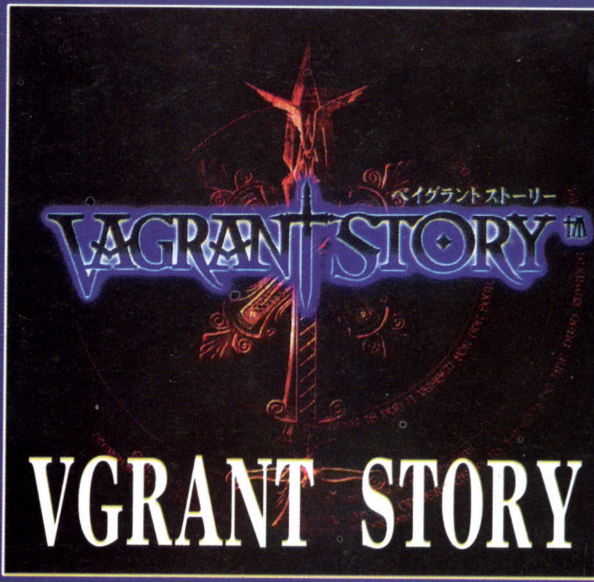
▲最大最强的武器波动炮，在其发动时画面异常突出。

的是声优山寺宏一，森雪为麻上洋子、岛大介为仲村秀生。这样豪华的阵容一定可以酿造出“大和”独特的气围战斗部分搭载了新系统！






波动炮发射！！




# 流浪汉物语

机种：PS　厂商：SQUARE　类型：AVG
媒体：CD－ROM　发售日：2000 年 3 月

## UNDEAD 系

作为尸鬼而复生的尸体。因为生前的运动机能和智力没有消失，可以像活着的时候那样发出各种各样攻击。全体都很害怕炎或神圣攻击。

### 骷髅






◀不会感到疲劳与痛苦的好战怪兽，HP 较低，可一口气打倒它。

### 僵尸



◀活动的腐烂尸体，原是普通的市民，战斗力比较低，对其头部的攻击很有效。

### 僵尸猎人



▶装备了剑与铠，用生前学会的剑术进行攻击。攻击力与防御力都较高，一定要小心。

### 火焰元素怪





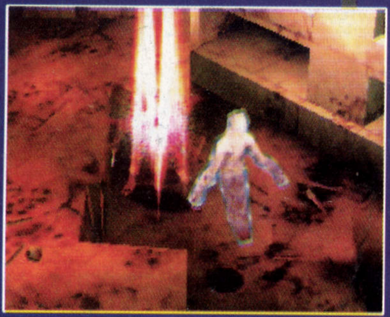
▶在空中滑行移动，使用强力的火属性魔法。应用水属性高的武器和魔法来攻击它。

## PHANTOM 系

没有完全死亡，在世上徘徊的魂与精灵。其行动无法予测，使用强力的魔法。因为武器对他并不通用，所以要逐个寻找对应的弱点魔法。

### 幽灵





◀存留于人世间的人类灵魂所化成的怪兽。使用神圣魔法进行攻击比较有效。

## HUMAN 系

称为恶魔的鬼与妖精。可使用各种武器，善于多种类型的魔法。战斗中不可失去冷静，这样就不用害怕了。

### 矮人






▶智力低，但身体短小可灵活地在迷宫中活动。害怕地属性的魔法和枪等武器的突进攻击。

### 兽人首领

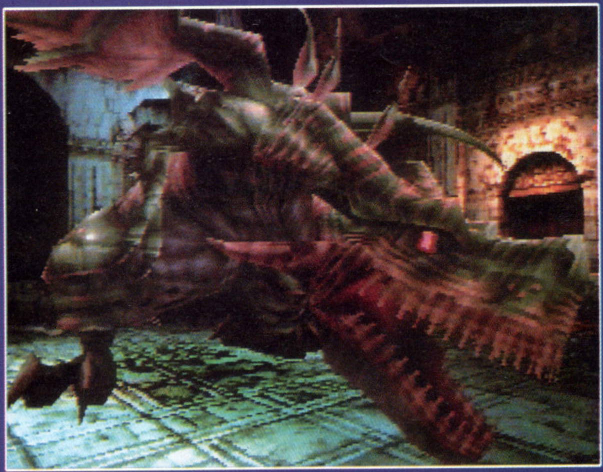


▼与普通オーク相比，具有更高的攻击力和更强的魔法。如果不小心就会受到很大伤害。

### 兽人



▶外表是猪的怪兽，动作欠缺灵敏性，但却具有惊人的力量。与矮人同样，害怕空进攻击。



在3D全多边形描绘出的魔都“雷亚蒙迪”，玩者将作为重犯罪者处理班的阿修雷来执行任务。本次以出场的怪兽为中心进行介绍，进一步挖掘出在战斗中的要点或它们的特征。

怪兽据属性可分为6个种族，不仅形志不同，其攻击方法也各不一样。

## EVIL系

魔界的居住者，也被称为恶魔。对于武器和魔法攻击都具有较强的耐性，智力很高。对会这种强敌必须对应状况随机应变。





▶无头的怪兽，对于一切攻击都有很高耐性。唯一的弱者是腹部连铠甲的地方。

### 无头骑士



### 死灵



▲与恶魔结下契约，操纵究极魔力的邪魔术师，可漂浮移动，会强力的魔法攻击。

# 游戏中登场的部分怪物简介



## BEAST系

具有野兽外形的种族。与其他怪兽相比，力量与速度出奇的高。但全体的智力较低，就采用战术与之对抗。



▼潜伏于迷宫中的吸血蝙蝠，群体进行攻击。在空中的攻击极为快速。

### 吸血蝙蝠





◀全长超过了3米的食人鬼。具有惊人的力量与速度。

### 巨人





### 地狱恶犬

▲被称为魔界看门犬的怪兽。具有高机动力，但害怕突进攻击和神圣属性的魔法。



### 牛怪

◀具有牛的头的半人半兽怪物。使用剑系的武器，可攻击其弱点的头部。

## DRAGON系

智力与战斗能力都绝对强大的怪兽，按攻击方法来区分种类。即使是找到了弱点也许避免长期战斗，可以说是强敌中的强敌。

### 类龙



▲在公爵邸占领事件中出现过。与纯种的龙相比，战斗能力稍差，但仍有强力的攻击。弱点是没有鳞片覆盖的喉与腹部。

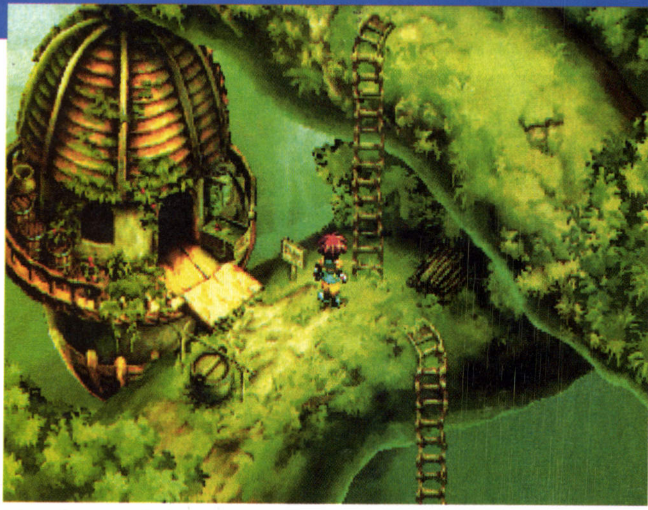





### 龙

◀全身覆盖鳞片，具有极高防御力。相反没有鳞片的喉咙与腹部却是缺点。





# 精灵们的形象

使“ETERNIA”的世界运转的基础力量是精灵(クレーメル)。由精灵术士发动的类似魔法的精灵术是这个世界的所有物理现象的源泉，也是精灵的力量，在此为大家介绍了科田精灵术所召唤 的精灵，从下面的神秘插图中完全可以感受到他们的力量，另外还有召唤出精灵进行战斗时的情景，请大家欣赏一下。宿于结晶之中，由精灵术召唤出并可带来巨大效果的精灵，在此介绍的 3 种只是其中很普通的，除此之外还将有众多的精灵出现。

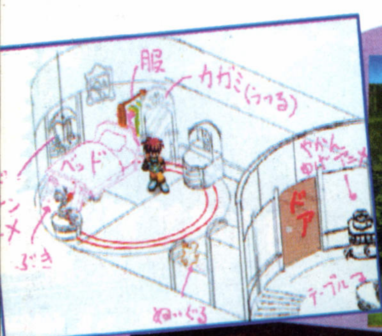
# Tales of Eternia

## 永恒传说

| | | |
|---|---|---|
| 机种:PS | 厂商:NAMCO | 类型:RPG |
| 媒体:CD－ROM | 发售日:2000 年内 | |




栖宿在结晶之中的精灵都拥有强大的力量，以上是游戏中最先登场的 3 种，而系列中其它属性的依然会陆续出现。










### クレーメル槽(晶灵瓶)是什么？

晶灵们平时宿于结晶之中等待着召唤，而クレーメル槽就是平时它们所栖身的地方。为了保护这种瓶子，还可像右图中那样装入套中。



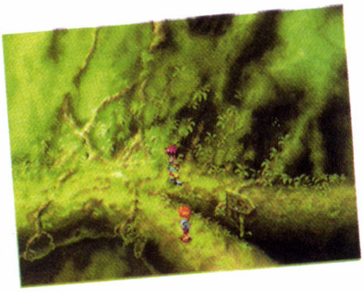
# 与新村庄样子的大公开!!




这里介绍的是首次公开的毛里尔村的照片。一眼就可看出这是块充满绿色的土地，不过却垂挂着梯子，而家的样子也有些奇怪，实际上这个村子位于巨大的沼泽之上，人们在水上生长的巨大树木的树干和树枝间建成了居住之所。虽然这是种奇特的生活形态，但这也是人们为了防止在更深出的怪兽而想出的智慧结晶。因为必须在树枝之间移动，所以身法沉重的话就会很痛苦了。









## 关于提问

在一个类似学校教室的地方，可以出现一些提问这是在前作"宿命"中也曾收录过的迷你游戏之一。其标题叫做"你真的了解传说系列"的情况吗？那个请回答吧"。




**正解是什么?**







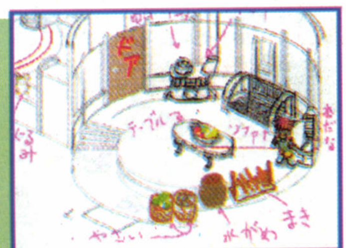


◀▲在完成初级问题后，应该也会有中级及上级的问题吧。

*考验你的记忆力和细心程度!*

## 初玩者感激的设定资料公开

现在得到了正在开发之中的主人公法拉的房间的设定资料。设计中的插图中所指示的都是详细的名谓，实际画面中是什么样子，玩者自己就可以做出对比。同样一同公开的还有名为"占卜之间"的谜之场所的设计画。





▲有着暖色调的圆形房间，是法拉自己的屋子。

▼这里是"占卜之间"的设定原画，与实际画面略有不同，游戏中加强了其氛围。





**极为细致的画面表现!**




# BREATH OF FIRE

# 龙战士Ⅳ

## ～虚幻的东西～

机种:PS　厂商:CAPCOM　类型:RPG
媒体:CD-ROM　发售日:未定

## 美丽与强大

本次为大家介绍的是在系列中出场的形态以及设定各不相同的龙们。其中4种在本回游戏



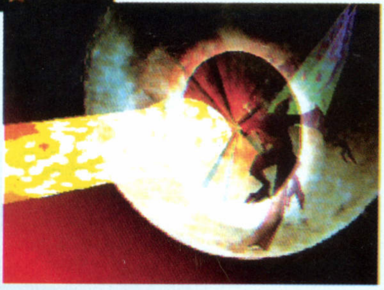






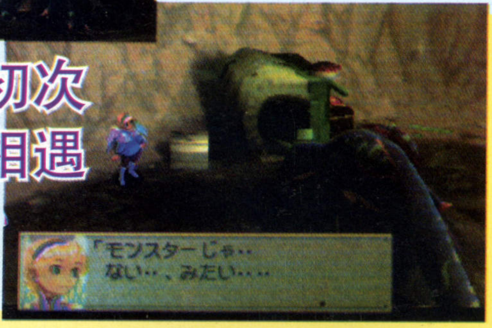
### AURA DRAGON

最近在东大陆的砂漠地区发现了龙。他们手脚很长,眼中可放出锐利的光芒。具有妖精般的翅膀,身体的形状给人留下很深刻的印象。因为其具有近似于人的身体,所以被认为是新品种龙。自从这种龙发现后,各地的龙的活动也变活跃起来。帝国军的一团人也在寻找着龙……





### 妮娜初次与龙相遇




▶龙渐渐地向妮娜接近,但妮那好像并不害怕它。

### 将不思议之力解放



◀在主人公面前出现了一个怪异的绿色魔法阵。

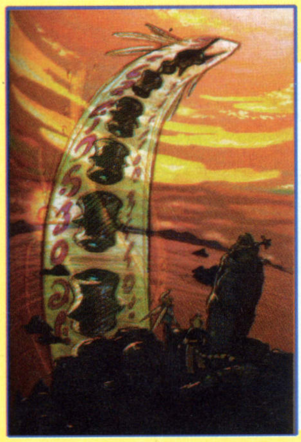
### 龙(虚幻的东西)

神奇的龙即不是动物也不是怪兽。它没有老化和死亡的概念,被人们崇拜为"虚幻的东西",另外巨上还流传着具有特列瞳孔"龙眼"的人将出现,这种人可与"龙"相沟通并改变世界。

### 这就是森之守护神



▶在魔法阵中央出现了TA-PU龙的身影。



## NOSTO

简形的泥龙。身体是半透明的，可以看清骨架。具有安静温柔的眼神，皮肤表面有纺织形状的东西。体长在10米以上。栖息于大陆中央被称为“大泥湾”的泥海之中。有时从海面中显出雄姿，据说每次这种龙出现在人的面前就会引发凶事。当然真伪无法辩别。

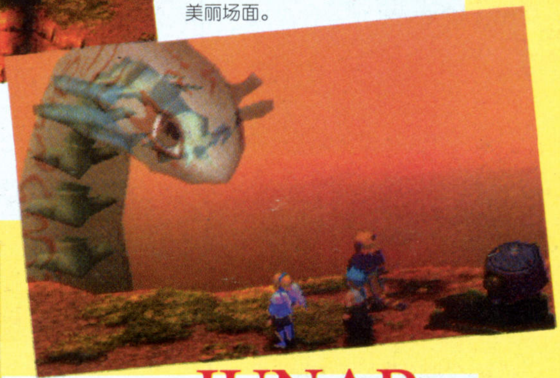


▲NOSTO龙在夕阳照耀下的泥之运河中出现。

### 各种各样的龙

已确认的龙有许多种，但每一种龙的形状都不一样。龙没有统一的特征。但是人们一般把具有巨大身体的生物当作龙。





▼◀NOSTO龙用安详和温暖的眼神看着主人公，这是一个被幽静空气包围的美丽场面。

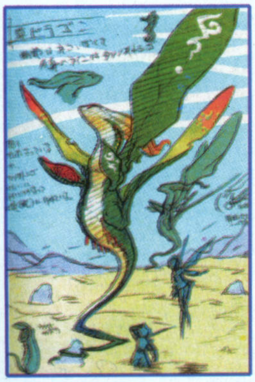
# 并存的龙们！！

中出场的龙已经搞清楚了。请欣赏他们神秘而伟大的身影吧！

### 传说和龙

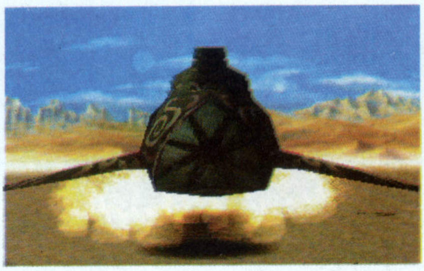
世界上还留存着率领不同种族的神变化为龙，从人们面前消失的传说。但是现存的龙却什么也不清楚，真相也不能解开。

## 每一种龙都拥有着自己的特征



## TA－PU

住在大陆的南端的常年刮风的“黄金平野”的草龙，具有植物叶子般的翅膀。漂浮在草原之主，一旦有人靠近就会失踪。以草原为据点的种族以意味着“伟大草原圣灵”的单词タープ(大父)来称呼他。

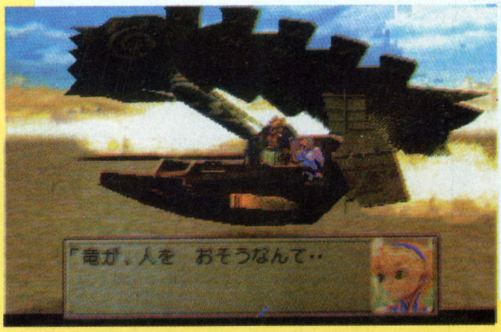


▶在沙漠之中出现的巨大生物也是龙的一种。

## JUNAR

具有管状身体的砂龙。住在大陆中央的砂漠，平时伏于砂土中，但有时在满月之夜出现飞翔在空中据说是以前在砂漠中心繁荣的种族的守护神，但详情不明。







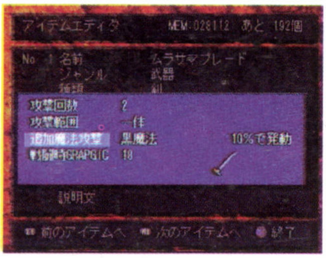



◀TA－PU龙向主人公送出闪烁的光芒，它是敌还是龙呢？

**龙和它的传说是本游戏的关键所在**








# RPG工具4

# RPGツクール4™



机种：PS　类型：ETC　厂商：ASCⅡ
发售日：2000年3月　媒体：CD－ROM×2

人物＋剧情＋FILE＋MAP＋战斗系统＝完成的RPG

亲手制作一部RPG的“RPG工具”系列又出现了最新作。对于人物和地图的各种制作和编辑，都是97年发售的前作“3”中玩者的希望。另外对剧情或战斗系统的制作编辑中，还加入了平衡调整机能或战斗中的事件等新要素。这样玩者就可以更简单地制作中脑子中的RPG了。无论喜欢哪种RPG，都能在这款“工具”中找到最爱。

## DISK2就是人物的工具

在DISK2中收录的“人物工具”不是事先备好的原材料，而是用自己的手来制作各种图案。使用鼠标可以轻松地进行绘画，真是重实效的图形工具啊！



▲作为一款原创RPG所不可缺少的要素。



▶只要有足够的时间和耐心，就能创作出新角色。

## 人物制作




可编辑我方人员或敌方怪兽的名字以及战斗能力等数据。于先准备好了的图形是由“光明力量”。**フオーズ**的玉木美孝来提当的。无论是人物的脸、标题字型，还是魔法的效果都准备了丰富的种类，马上就可以开始制作。



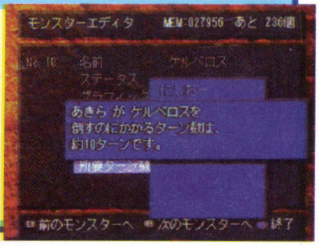




◀▶角色的职业与属性在这一代中都有更为细致的设定。

### 平衡调整很简单

在这个作品中战斗时的平衡调整变简单了许多。决定了我方人物与敌方怪兽能力后，剩下的就是在（对）战斗中调整所须的回合数。这样子就省了许多测试的时间。




## 剧情制作

各人物的台词，故事中的事件构成了游戏的剧情部分。这回的作品中又新追加了在图中的那些新要素。如何使用这些机能分别创造出独特的RPG作品，就要看玩者的本领了。

### 新要素1 战斗中&时间限制式事件

在“4”中不仅在城市或迷宫中，在战斗中中也可发生人物进行交谈的事件。另外还可以设定有时间限制的时限式事件。

### 新要素2 分岐增加

由“是与否”的选择所产生的事件时的分岐，最多可以设定到5个。做为一个新要素的是，在游戏中通过设定好的键可以直接选择选项，这样子游戏中的变化就增加了许多。

### 新要素3 对应振动手柄

最近的游戏大都对应振动手柄，所以“工具”系列也要跟上时代要求。玩者可以让手柄在自己设定的事件中振动起来，不过如何设定则是玩者的自由了。

## 地图制作



"4"与前作不同，除了城市与迷宫之外，还可制作普通的地图。因为事先已经准备好了洞窟或城堡等常用的地点，所以只须选择一下就可制作出来。另外这个作品还可以设定天气。同一地点可以下雨下雪，或是发生地震。

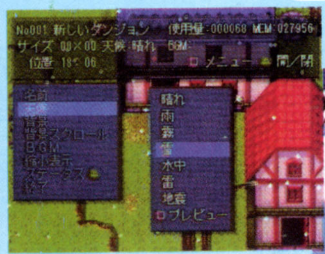


▲有着西部剧和时代剧风格的街道。




▲当然，能够根据自己的喜好而将各种部件组成一张地图，并在其中设置事件。

▼在所有的创造以外，还能设定季节气候的不同，由此能制作出恋爱SLG风格的RPG吗？




天气变更成为可能

### 排列机能的追加

由许多张地图上下排列以组成一个完整的画面，因此这回新追加了排列机能。使用这种机能，即可以在建筑的背面活动，也可以在迷宫内制作暗道甚至于空中岛也能可以达到。

▼在冰面上反映出角色的姿态，非常细致。

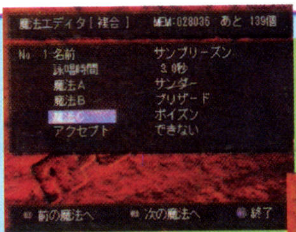


## 战斗制作

战斗部分与以往的系列有了很大改变。这回采用了敌方人物与我方人物按左右排列的侧视角方式。除了普通攻击魔法、必杀技之外，还追加了两个新要素。一个是多个魔法与必杀技同时发动的复合魔法和复合必杀技。另一个是呼出召唤兽的召唤魔法。另外还可使用精彩的MOVIE。

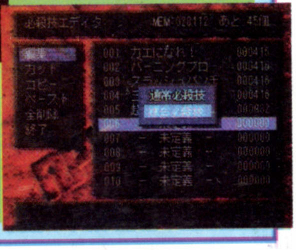



▲角色的行动都有画面上的指令菜单而决定，可以进行多种行动的选择。




复合魔法
复合必杀技
设定可能！

▲一回的魔法咏唱，最大可拥有3种魔法效果。和这种复合魔法一样，也能设定同样的复合必杀技。



形形色色充满迫力的战斗演出！！

使用召唤魔法！！

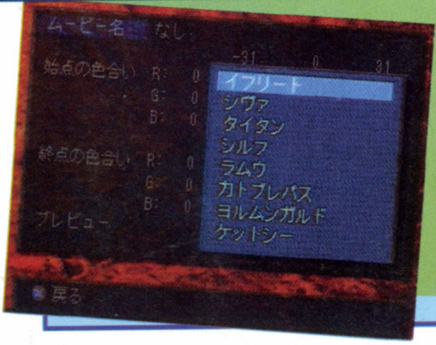




◀炎系召唤魔法的画面，虽然尚且不能做成动画，但可进行选择。



◀▼召唤魔法所使用的动画总共有28种，可对其召唤兽名及效果范围进行设定。

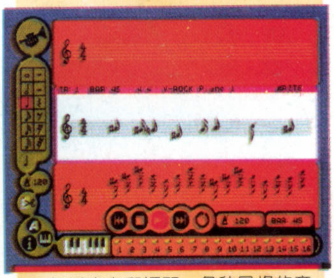





◀超强的雷系魔法，拥有极高的攻击力，几乎便可称为最强的召唤兽。

### 使用"音乐工具3"的音乐数据

在自己制作的游戏中一定不可缺少音乐。地图与战斗时的音乐可以使用将于2000年春天发售的"音乐工具3"中的数据。对于自己不熟悉音乐的玩者来说，这可是个良师益友。



▲包括吉它和钢琴，各种风格的音乐都能在这里被创作出来。

# 勇者斗恶龙Ⅶ

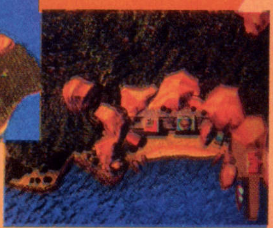
机种:PS　类型:RPG　厂商:ENIX
发售日:今冬预定　媒体:CD－ROM

# OPENING MOVIE 大公开

终于发现了在DQⅦ”中使用的OPENING MOVIE了。由电脑所描绘出的美丽映像在游戏开始后慢慢出现。整个MOVIE从艾斯达德岛的上空俯视的镜头开始，并展开的描绘精的城市和村镇。下面将这些MOVIE介绍给大家。

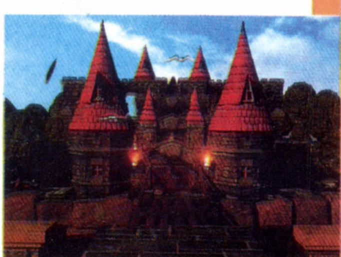


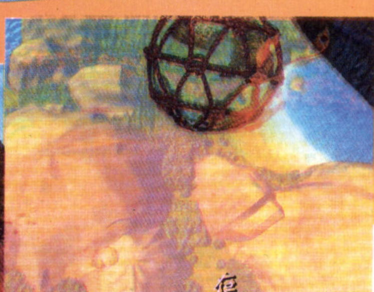


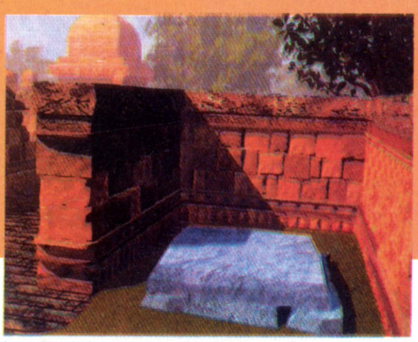


令人感动的故事

由这里开始





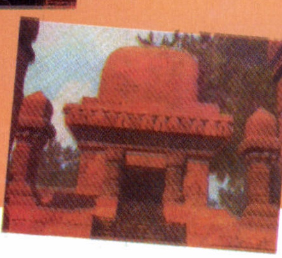


在青石内都有什么呢?

在沙漠上方的奇景







令人恐惧的丛间

古代遗迹 石头所建的

这座神殿究竟是……

## 集中讲座 “DQ”首个OPENING MOVIE开始之地艾斯达德岛

在OPENING MOVIE中映出了艾斯达德岛。里面有美丽的森林，和建筑，还过大家也该注意到最后出现的神殿了吧。回想到以前的系列，一提到神殿就让人想到达马神殿，不过在艾斯达德岛上不可能有达马神殿。这里的真实名称是什么呢?



▲超任版3代中出现的达马神殿，在MOVIE中会怎样?

## 特别企画 回放过去的“DQ”!!

这回为大家：回放过去的“DQ”系列中的第1个镜头。把游戏开始后各作品的镜头相比较，再确认一下吧!

### Ⅰ 第一作的开始…



萝拉公主被拐走，为打倒恶魔的代身龙王而展开冒险。

### Ⅱ 主人公是王子



咯宫率领的军团来到姆伯莱克，此时的主人公具有了罗特的血统。

### Ⅲ 16岁的生日中…



在16岁的主人公迎来生日之时，命运的齿轮转动了。

# 故事以菲修贝尔为舞台展开了

开始时的舞台是菲修贝尔村。故事从日暮时的海边开始，画面上映出主人公与儿时的好友，两个人谈论着村中第一重要的仪式。从对话内容中可以了解到，主人公与王国的王子有很好的关系，但王子……。

最初的同伴是玛莉贝尔



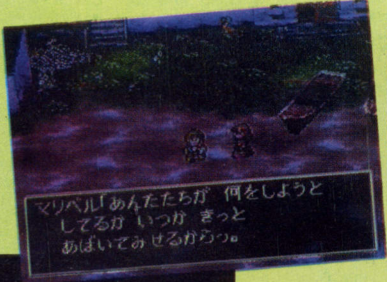




▲▶隐含着迷题的语句。这个场面代表开场动画的结束。

## 从海边开始的故事

开始的舞台是在菲修贝尔村。画面中所表示是自幼生活在海边的主人公和玛莉贝尔的会话。会话内容是这个国家的王子对主人公表达了友善之意，那么王子的身份是……





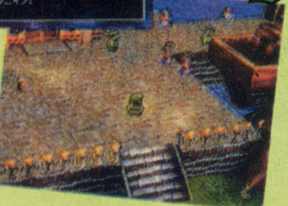


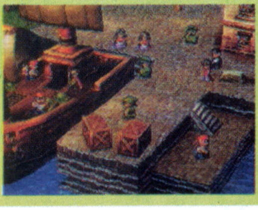
◀使终关注着主人公与奇法行动的玛莉贝尔，需要他们的关心。






◀今天将要开始「アミット渔」，孩子非常兴奋。





◀到达港口的主人公，村民们在此集中。

接下来去船场

## 拜访マソベル家

一年一度的"アミット渔"开始了。主人公赶忙前往港口，在途中看到了玛莉贝尔家。既然离港口很近就先去看一下吧。这是个很大的家，但玛莉贝尔……。



寻找玛莉贝尔






▲在餐厅隔壁的厨房找到了正在做饭的梅得，但她似乎也没有看到玛莉贝尔。



▶房间中没有找到她，不知去了哪里。

## 在船仓内

因为没找到マソベル，只好一个人去欢看"アミット渔"了。舞台变幻至港口。从正在准备打渔的船员和村民口中可得到各种情报。除了停船场外，也可在船仓内行动。

拥有极高声望的主人公的父亲




▲和船内的水手对话，可以听到他们对父亲的评价。



▲可以出港了吗？父亲很早就向渔师下达指令。

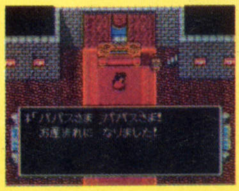



### Ⅳ 第一章的标题！

游戏从小国家哈氏兰德开始，展开了王宫战士的故事。



### Ⅴ 在婴儿的时候




"Ⅴ"从主人公刚刚生下来的场景开始，之后母亲……。

### Ⅵ 与大魔王的战斗之前




主人公从睡眠中醒来，更坚定了与大魔王进行战斗的决心。

### 注意！ 不要漏过头一个镜头1？

自从"Ⅴ"以后，"DQ"总是从想不到的场景展开故事。在"Ⅶ"中描写的是与大魔王的决战之前。在"Ⅶ"中还有各种的谜……



# 決戦
## KESSEN

机种：PS2　类型：SLG　厂商：KOEI
发售日：3月4日　媒体：DVD－ROM

# 驰骋于战国时代的武将们的命运!?

从德川家所率的东军和石田三成所率的西军中任选一者进行游戏的SLG“决战”将要登场，在游戏中有几个重要的部分。例如进行策返工作的“政略”，描绘了出场武将的背景的“迷你剧情”，设定武将配置和伏兵的“军议”，即时进行的“合战”等等，这回为大家介绍以上的政略、军议、战斗等的情况。



▶在超强主机上全面再现的战场情景，是每个光荣FANS不能错过的世纪大作。

## 政略

在这里可以从重臣处得到敌人的阵容情报，决定参加战斗的武将，另外还可策返敌方的武将或让其独立出来。

### 种种策略与工作



◀▼尽力说得对方武将，加强自己的阵容，这是战略中不可缺少的一种手段。




### 说得的结果是什么?



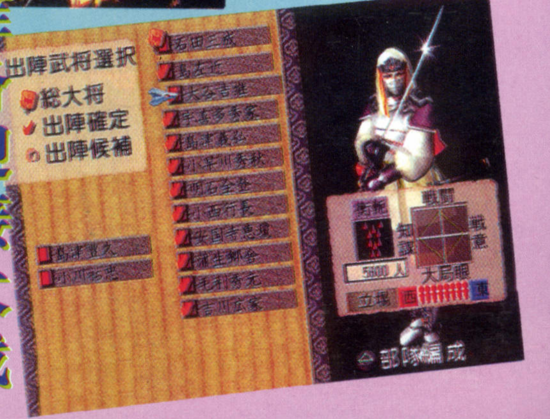


▼根据具体情况而决定参加合战的武将，随后依据他们能力的不同而调整兵数。



▶开始说得敌方武将，结果会如何呢？令人焦急而期待。

### 准备迎接大战



## 军议

## 决定自军的配置

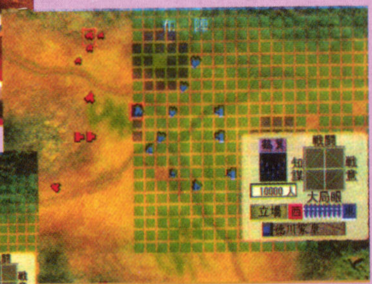
在战斗开始之前必须决定战场中本军的配置和战斗方法。如果掌握了敌方的布阵情况，就可使战斗变得有利于我方。另外还可预备伏兵部队。



▲这是军议进行时的情景。根据手中的敌方阵容情报，安排下有利的阵形，从而取得合战的胜机。



### 战局完全受控于选择之中！



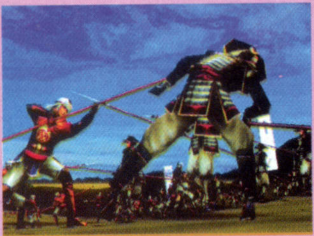


◀▲在双方兵力没有大的差距时，以阵形安排而决定胜负，这样说并不过份。所以要对各种阵形的特点进行研究分析。

## 获胜的是哪一方

## 合战

在军议中为各部队设定了敌方武将为目标的话战斗开始后各部队就会向着对方行动起来，不过在中途也可发出指示，所以重要的是纵观战局随时发出指令。



▲合战时以真实时间制进行，当两主部队接触后就会进入战斗画面。

### 枪足轻的交战



◀松平忠吉与岛津义弘两军的战斗开始。

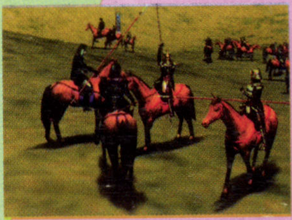


▲枪足轻的交战是较能体现战术配置的优劣程度的。

### 骑马队的交战

▶这里是本田忠胜军与石田三成军的战斗。





▲枪骑马的战斗直接评定着阵形安排的成功与否。

## 迷你剧情

游戏中有关新出场武将和敌方武将的情节，以及进行战斗的背景等，都会在MOVIE中得以详细解说。以下介绍几个新掌握的迷你剧情。

## 岛左近袭击家康

### 以一命换无数人！

西军猛将岛左近袭击德川本阵的镜头。历史上记载有岛左近在关原之占中阵亡，但也有其逃亡的传言，在这里他真的会战死吗？还是顺利地消灭了家康？





▲▶被其它武将称为“超过石田三成者”的岛左近的勇姿。全面再现战场迫力。

## 真田十勇士的活跃

真田十勇士中著名的真田幸村的父亲昌幸的迷你剧情。在游戏真田十勇士中的**サスケ**、**コスケ**、**サイゾウ**全都作为女性人物出现。







## 井伊直政的死亡

德川阵营的得臣井伊直政的最后时刻。这个少年时代学受家康喜爱的美男子，在死亡时也十分威猛。

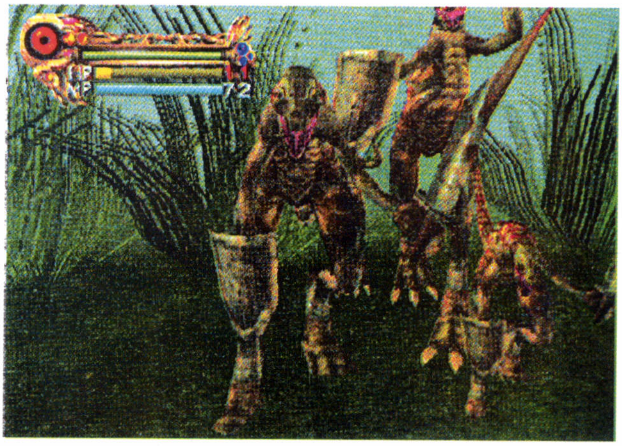
不可能

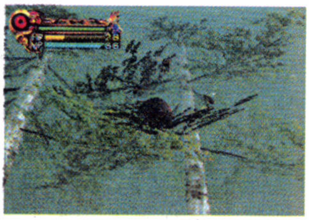




# 高水平的空间表现力所展现出的恐怖和真实性

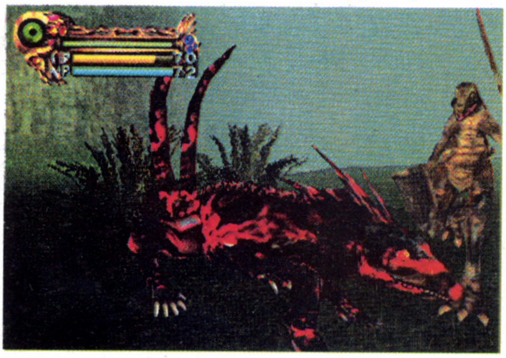
本游戏的目标是让玩者"感到空间的世界"。为了确认这个目标是否能够切实达到，请大家注意这里的游戏画面最新照片，特别值得注意的是画面向深处方向的扩展，远方的建筑与怪兽都很美丽。也就是说远近感与浓的感觉都以真实地再现，而形成了充满立体感的画面。因为远处的敌人难以确认了，因而紧张感与恐怖感也提高了。



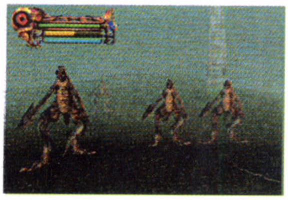


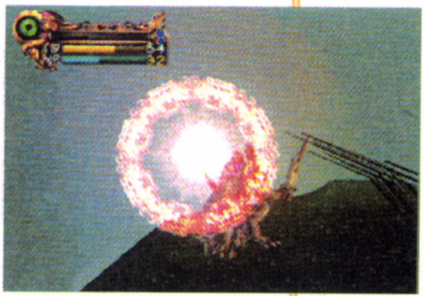


## 在这种恐怖的森林中冒险需要相当大的勇气



▲在密林中会出现许多种带有巨毒的怪物，它们的形态各异，有些看上去很象史前的生物。





### 1人(PLAYER)VS多数的战斗!

看过这里的照片就可知道，同时遇到多个敌方怪兽的情况很常见。画面中全都是敌人，让人看上去都有些绝望了的情况也是有的，因而可以推测出本作的主要攻击方法不是剑而应是魔法。大概在游戏中要频繁使用攻击多个敌人的魔法。



▶魔法可以攻击画面上的复数敌人。

## 龙与魔法支配的不归岛




虽然是驾空的世界，但是由于PS2的机能，使得它有着超凡的真实感。以上的图片只是本游戏的一小部分。

■机种:PS2
■厂商:FromSoftware
■类型:3D REALTIME RPG
■发售日:3月4日

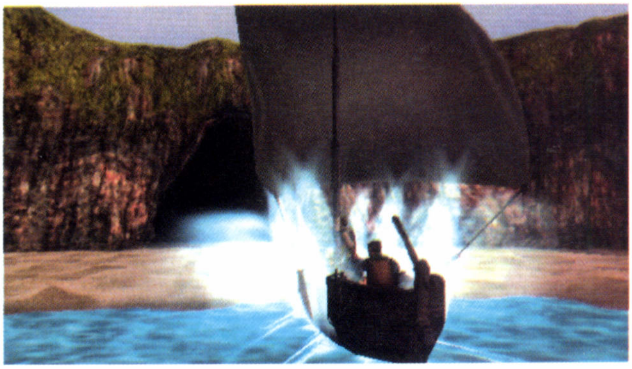
# 多彩的拍摄方式形成了非常吸引人的事件镜头

## カイン到达“不归岛”

本页介绍的是以客观视点拍摄出的DEMO部分的照片。首先在故事开头，カイン来到了“不归岛”。请注意画部描定和水波的表现。









## カイン出生的秘密

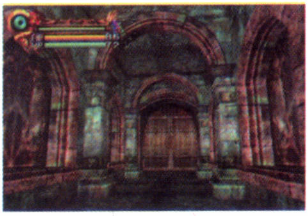
因为是客观视点，玩者人物カイン也被描绘出来。实际上カイン是王国近卫队长的养子……





## 与水龙的对话

在最先拜访的部落中存在着称为“水之神殿”的建筑。カイン在那里见到了神殿的主人水龙。看上去水龙的表面有质感表现，充满水色透明感的色调让人认为它是幻想的东西。龙所说出的语言也要多加注意。







### 在ETERNAL RING的龙

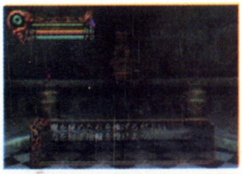
“不归岛”分为8个地区，并且潜伏着6只龙，龙是最强的怪兽，也是BOSS般的人物，但其中的一部分将作为非敌方的人物不参加战斗。



▲在神殿前出现了一个龙的影子，虽然是已经幽灵化的龙，但是它依然会告诉你一些秘密。

## 掌握战斗的关键?指轮合成系统

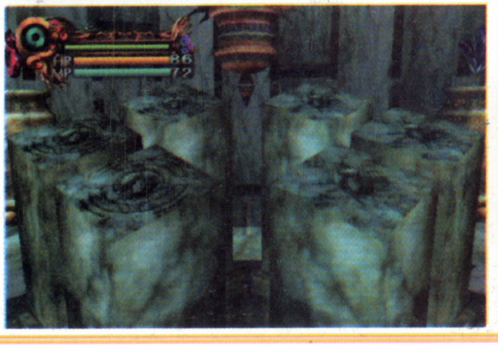
作为魔法之源的“指轮”可以冒险的途中拾到，但大都不十分起作用，或是效果很小。指轮可由“魔法石”合成，还可以再进化强化或改变。通过这个方法就可找到强力的指轮了。

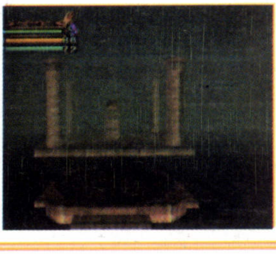




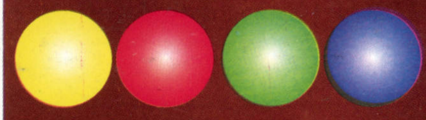


◀在祭坛的台座上放上魔法石，便可以进行指环合成了。





### 合成指轮时需要的“魔法石”



土　火　风　水

魔法石分为6个属性，每个属性还有不同的种类。所以其组合方式数不胜数。

# BIOHAZARD CODE: Veronica

# 生化危机

机种:DC　　厂商:CAPCOM　类型:AVG
媒体:GD－ROM×2　发售日:2000年2月3日




## 本已死亡的人又回来了!!

这次出现了惊人的大新闻！在“BIOHAZARD CODE：VERONICA”中将会有维斯卡出场。虽然他与故事有什么样的关系还不清楚，但一定还是敌人。由于他的出现使得这次的事件变得更加扑朔迷离，本应已经死去的人却又复活，难道是他掌握着一切迷的关键吗?



## 恶梦般的黑影向克利斯袭来!!



▶利用闭录摄影机监视克利斯的行动，在本作中维斯卡的身分是最大的疑点。

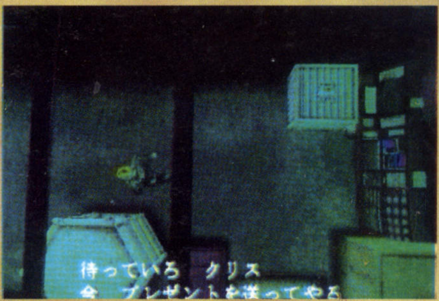
## S.T.A.R.S.的污点(?) 特工维斯卡出现!!



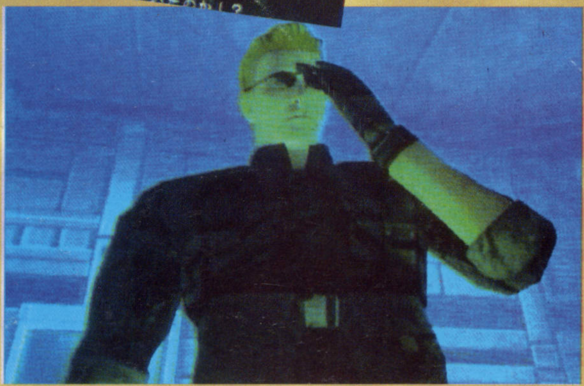



## 与前同僚的再会

▼◀与克利斯穿着同样的S.T.A.R.S.服装的维斯卡，这次还会背叛吗?




◀维斯卡好像在屋中放置了一些可能是炸弹类的东西。克利斯能逃过他布下的陷阱吗?



### ウェスカ一是什么?



原S·T·A·R·S·的队长。在“BIOHAZARD”中出卖了朋友，把队员们引至洋馆并杀死了数人。自从本性被揭露后，本应在事故中被杀死，但……

# 那个人出现了！暴君的恐怖！









## 恶梦再来！！

本作中又出现了タイラント。下面就是这个讨厌的家伙出现时的镜头。当然一同介绍的还有其他的出场怪物。请大家注意右侧タイラント的照片，是不是感到了与以前见过的タイラント又微妙的不同？这不仅仅是因为画面变得更加美丽了。可能是存在着的强化版，或是量产型的タイラント。





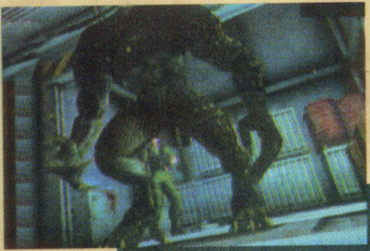
以破坏一切为目的生化兵器

## 怪物与科学的融合！？

把机器犬 AIBO 和映写机组合而成的机械。这是一种一旦感觉到入侵者和敌人后，就会派猎人进行攻击的高科技机器。对于这种敌人，谁也不想遇到。



### 向怪物下达指令的机械



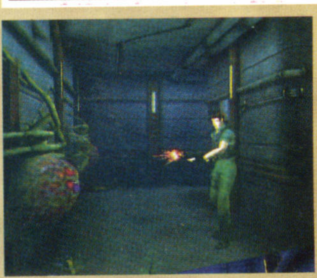
▲◄当机械发出的光照射到它认为是入侵者的物体时，就会向怪物发出作战指令。



►在瞬间玩者就会遇到许多袭来的怪物，这种情况真是糟糕。

## 巨大昆虫(?)也 POWER UP 了!!

在以前的系列中也有过感染了 T 病毒的昆虫。其中就有现在介绍的带毒的蜘蛛与飞蛾！不过关于毒的情报还不清楚，难得特效药仍是青ハーブ？



### 恐怖的大蜘蛛!!



▲蜘蛛被打死后会散发出体液，此时会出现许多大蜘蛛的幼体吗？





# 更新发现！出场武器与弹药

以前曾介绍过几种武器，但现已查明又有新的武器出现了。本作可操纵的人物已超过以往作品的，看来还会有更多的武器，另外我们还得到了可在グレネードランチャー中装弹的特药弹药的情报，这种弹药是直的吗?

## AK47

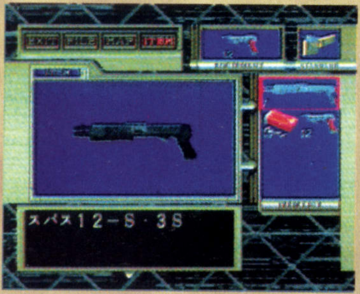
类似原苏联制式的突击步枪，是众多士兵使用的适应性较高的枪。可切换自动连射和单发射击，但远距离的命中率不高。还有在枪托部附带有弹匣的 AK47S 型。通过不同零件可提升性能。




▲最大装弹数为 30 发，在游戏中可能会出现将全部弹药一齐射出的状况。

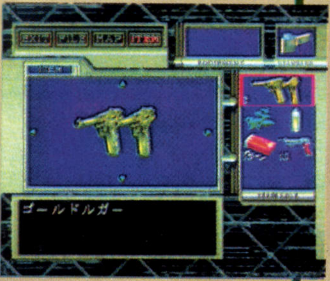
## 散弹枪 12－S 3S

意大利フランキ公司的制造的用于军队装备的 SHOTGUN。最大特征是可随意切换ポンプアクション手动式和自动式。可以装填 7 发子弹，在近战中具有极大的破坏力。



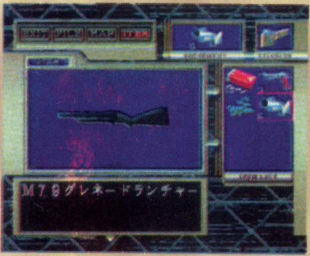

## 黄金手枪

采用了旧德军制式ルガーP・08 为原型制作而成的ゴールドルガー。虽然是自动式的枪，采用了 JP. 08 的独特样式。把原来 P. 08 的 4 英寸枪身延伸至 8 英寸，此枪还可增加改造零件。




▲是史蒂夫专用的双手武器，用黄金制造。

## M79 榴弹发射器



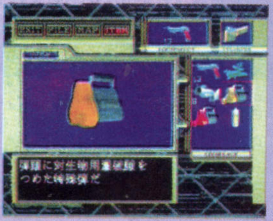

采用了美军的中折式制式。因为每发射一发炮弹后都必须装弹，所以不可以近战中使用。但无论距离远近，都可切实杀伤敌人，另外还可炮弹换为照明弹或催泪弹，适于多种用途。





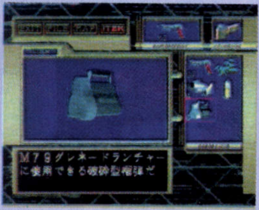
## 硫酸弹

简单地说，用安装在弹头上的生物用硫酸在命中后攻击敌虽然攻击方法简单，但很少有敌人能忍住酸的攻击，所以相当值得信赖。大约在游戏的中后期出现。



## グレネード弹

在现实世界中也使用的子弹。因为在爆炸金属性会四散下出，所以对于原来是人类的僵尸系十分有效。但是与其他的特殊弹药相比，威力让人略感不足。因为应在大范围内使用。



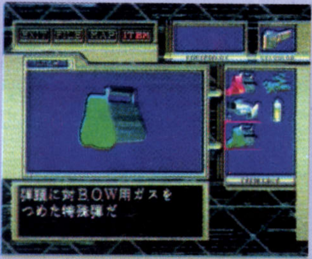
## 火炎弹



在“生化”系列中常常见到的弹药。在弹头部具有可持续燃烧出高温的材料，一旦命中后马上就会燃烧。对于害怕火炎的敌人(动物、植物）有很大的效果。不过看到前页中着了火却仍能行动的タイラント就可知道，攻击力并不像想像的那样好。

## 对 B.O.W. 毒气弹

在本作中首次出场的弹药。利用被 T 病毒所感染的生物以及 T 病毒而制成的生物武器，具有极大的威力在本作中可以算是攻击力最高的武器了。命中后产生毒气，为了对付最后的 BOSS，一定要留到最后。



# 终于出现了！武器零件！！

因为以前没有确实证据，所以无法断言是否可以改造枪。现在这种证情报终于有了。这回得到了 M93P 和 BOWGUN 的情报。即然连 BOWGUN 都可以改造，那么此外的武器也都应该可使用改造零件了。

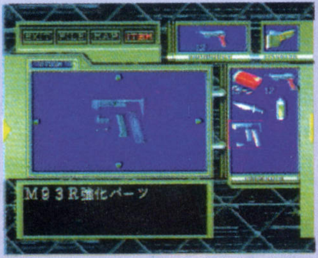
## M93R型手枪改造的过程

### M93R



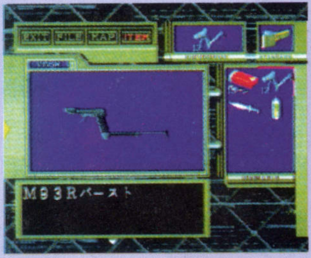

▲在游戏的序盘就可以得到的手枪，由于威力不是很高，所以用一段时间就会被放置到储物箱内。

### 组合零件




▲当新的零件得到后，此时再将 M93R 取出与之组合，这样就有机会得到更强的武器了。

### POWER UP 完成

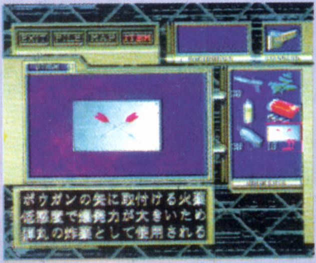



▲成功地将 M93R 手枪 POWER UP，无论是威力还是射速都会有大幅度地提升。

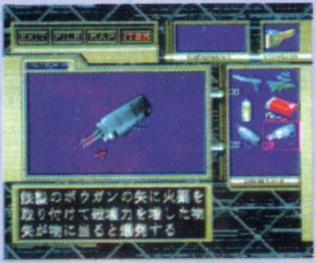
## 在箭的尾部装填火药




▲在使用弩的场合，首先要得到改造弓箭用的火药，因为没有火药的弓箭对敌人几乎不能造成伤害。




▲与弓箭相组合的物品是有爆炸力的火药，只要将火药安装在弓箭的尾部就可以将它的威力提升。




▲完成后的弓箭拥有了爆发的效果，将这种武器射出后在击中敌人的瞬间便会发生强烈的爆炸。



▲这样弩就有了与枪支相匹敌的威力。

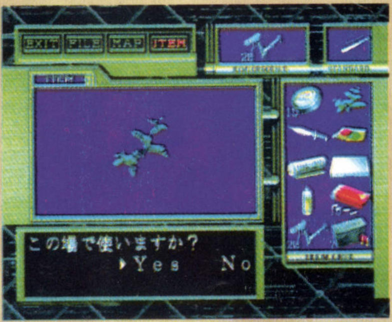
# 本作反映出的各种情报

下面介绍 3 种在实际玩游戏的过程，会使人感到新奇的情报。因为有的是从本作起新加入的系统，所以想了解本作所有情况的人一定要看一下。

## 道具和其画面

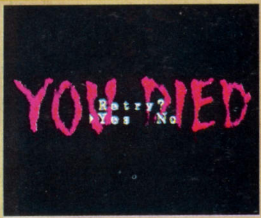
### 依然是使用草药回复体力吗？

以住的"生化"系列只能持有有限数量的道具，这点与本作同样。不过本作也有不同的变化。在道具已满了状态下，拾一到回复系的道具可当场使用，拾到弹药时会自动装入枪中。虽然平时玩游戏感不到这些变化，但有些时候还是有用的。




## 当场 RETRY！

以前的系列中，如果死亡，游戏就结束了。但在本作中的特定状况下，在当场进行 RETRY。至于有什么特定条件还不清楚，也许要达到某种必须的难度才能做到。




## 谜之城？这就是刑务所？

请看右侧照片。有一座类似山顶城堡的建筑。这是收容了克莱尔的刑务所？还是别的建筑？但这里一定是游戏的舞台。如果这是不是形务所，那就是个相当大的地方。





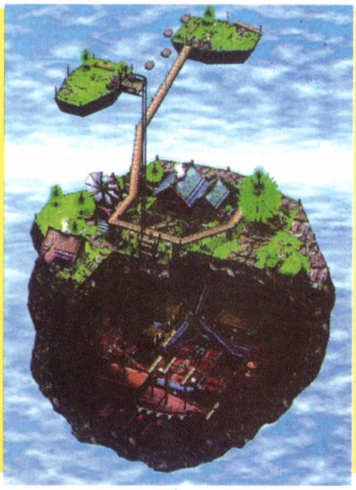

# ETERNAL ARCADIA
エターナル アルカディア
# 永恒仙境

| | | |
|---|---|---|
| 机种:DC | 厂商:SEGA | 类型:RPG |
| 媒体:GD－ROM | 发售日:未定 | |

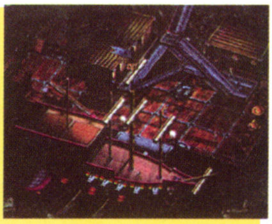
## 青之空盗达因一家的生活状况

在天空舞台上展开戏剧性故事的 RPG“永恒传说”，这回将以主人公威斯生活的空贼岛为中心，把这个游戏的世界观介绍给大家。

威斯和他的幼时好友艾卡所生活的空贼岛，是一个浮在空中的小浮游岛。他们将从这个长大的小岛开始冒险旅程。游戏中除人物外，城市、天空等所有东西都是以美丽的3D 图形表现出来的。从画面照片中可以充分感到那种细腻的氛围。







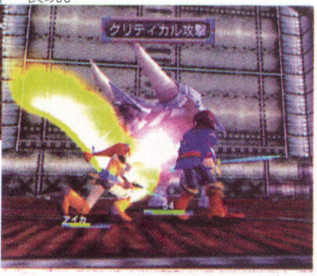
从风车转动和孩子们游戏的样子，可以看出，空贼岛是个和平的小村庄。但是这个小小的浮游岛却是空贼达因一家的根据地。从外部看不到在岛的下端有个空洞，那里是其隐藏的港口。威斯等的空贼船都藏在地下港中，出港时将门口的巨大岩石打开，达因船长的阿尔巴特罗斯号船就可飞向天空了。另外还有某些奇怪的机关……。

### 浮在空中的空贼岛




### 美丽的战斗画面

◀进入战斗后，无论是己方还是敌方在攻击方式上都有着多彩多样的表现。




### 战斗中的镜头转换

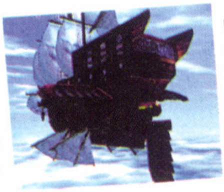
▶由于在战斗画面上敌人的远近分布不同，所以在攻击时镜头会随敌人的位置而改变。

### 主要 3 个人物

主人公威斯和艾卡是青空贼达因一家的一员。因为他们见到了谜之少女菲娜，从此展开了冒险。











# 小小浮游岛中隐藏的秘密！？

战斗随时开始、随时出港，这就是空贼的宿命。因此除了在浮游岛的上空设置了观望台之外，周围还停泊了小型艇。即使在平静的地面上，也有石碑后隐藏的通道，或放置着武器的空箱等，设置着各种机关。在本质中，将详细介绍空盗岛的样子。

## 在地上的生活

在地面的村庄中主要居住着空贼们的家人。为了在长期航行中不会营养不足，有的人家还种植了蔬菜。在岛的广场上，可以看到空贼的孩子们天真游戏时的样子。远处观望的母亲们一过编织着东西一过聊着天。在练兵场上可以看到空贼为了白刃战而训练的样子。

▼主人公们不光是只去战斗，平时的生活在游戏中也有相当细腻的描绘。







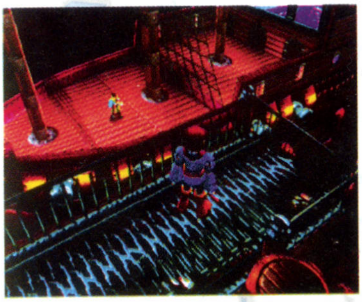



## 威斯正在倾听母亲的教诲

◀主角虽身为空贼，但是他的母亲却经常教给他一些做人的道理。

## 隐藏港口的内部

在地下以达因船长为着的空贼们长期警备着。特别是阿尔巴特罗斯号可以说是空贼们的生命，他们用这条船来实施任务。在地下港的入口处可利用滑行棒，一口气地移动至船中。









## 仔细观察周围的景物

















## 追求游戏的容易性

本游戏中全部东西都是由3D表现的，城中与街中的表现都十分顺滑自然。进入家门后屋檐的部分就会消失，这样可以更容易地看到屋里情况。



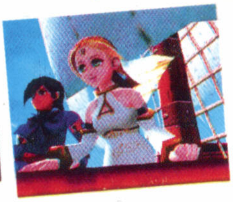












## 阿尔巴特罗斯号在天空中航行

这是威斯和艾卡营救出菲娜后，乘阿尔巴特罗斯号与空贼们一同返航的情景。要注意威斯和菲娜的关系。



# 雷曼

# RAYMAN

レイマン

| | | |
|---|---|---|
| 机种:DC | 厂商:Ubi soft | 类型:ACT |
| 媒体:GD－ROM | 发售日:2000 年 3 月 | |

## 与 RAYMAN 一同进行冒险

前作曾创下了 300 万张成绩的动作游戏“RAYMAN”。其最新作将在 DC 之上出现，在让人联想到漫画书世界中，运用主人公 RAYMAN 四处活动可以说是一种享受，如果你觉得最近的游戏太无聊，那就来试试这个作品吧!



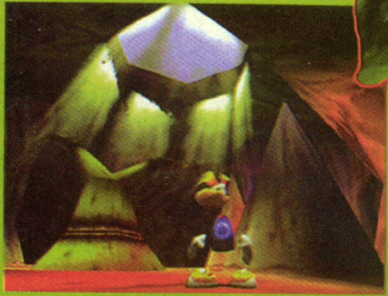


### RAYMAN 魅力就是动作

▶雷曼可以用各种动作来攻破不同的难关。



在“RAYMAN”作品中最值得注意的就是以 RAYMAN 为首的人物们的行动，跳跃、游泳、飞行、爬墙等等，这些多彩的动作都是由动画顺滑的表现出来的，玩者一定要仔细观察。









### “RAYMAN”世界的人物们

这里介绍的是 RAYMAN，RAYMAN 的好朋友克拉克，莱和迪茜丝，以及由依亚比亚特率领的敌人海盗军团，他们在游戏中是如何行动的呢?请大家拭目以待吧。



雷曼



克拉克

◀帮助人们摆脱海贼的侵范，这就是正义英雄雷曼的使命。



巴雷西



汀吉兹



拉依



依亚比亚特

充满个性的游戏人物

# RAYMAN 的部分冒险介绍





▶▶这个巨大的怪物究竟是敌方还是我方？先把它救出吧。

RAYMAN 的目的是救出被陷凶恶的海盗们所捉走的行星居民们。因此必须让作为这个世界的创造主波罗克斯从睡眠中醒来。他该怎么办呢！？



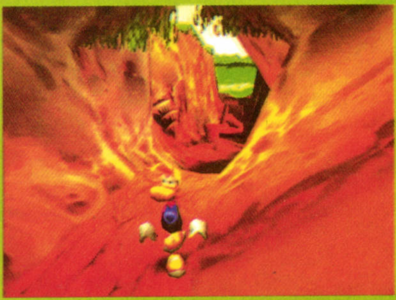
◀在前方又出现了较强的敌人，要和他交战吗？



## 将被海贼所抓住的村民们从其手中救出！



▼从头部射出带火的导弹攻击敌人，是游戏进行的强力手段。





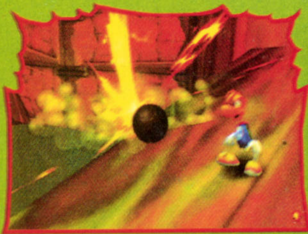
▲和拉依一块前进的雷曼，以最快的速度将村民们救出。





### 依靠头部的冲击力！





# 在 GB 上也可玩“RAYMAN”了

## RAYMAN Mr. DARK 的陷阱

| | | |
|---|---|---|
| 机种：GBC | 厂商：Ubi soft | 类型：ACT |
| 媒体：ROM 卡带 | 发售日：2000 年春 | |

### 在 GAMEBOY 上活跃的雷曼



▲在场地上滑动的动作表现，GAMEBOY 版一样不会缺少。

好消息！！几乎与 DC 版的同时，彩色 GB 版的“RAYMAN”也决定开发了。这个 GB 版将是横向卷轴的动作游戏，能随时随地让你体会到动作的快感。

邪恶的化身 Mr. DRAK 和其手下企图扰乱母国的和平，面对这场危机 RAYMAN 挺身而出。为了找回和平，操纵 RAYMAN 去收拾那些家伙吧！

### 超美丽的画像！



### 超自然的动态



▶看到了吗，这样美丽的画面在 GB 上前所未有。

### 丰富多样的动作



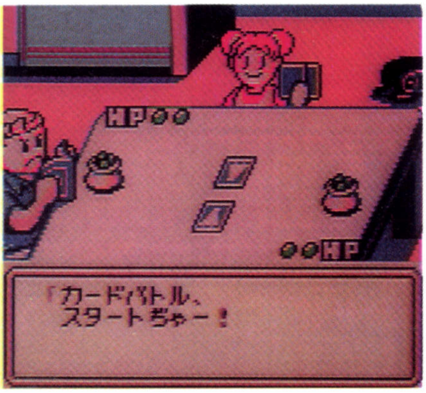
◀在前进的路上有种种敌人等待着，6 个世界等候你的冒险。



▲这里是一个空中机关，在游戏中要经常运用。

### 各种各样的关卡






トレード&バトル
# カードヒーロー CARD HERO
# 卡片英雄

机种:GB　厂商:任天堂　类型:卡片 GAME
媒体:卡带(16M)　发售日:2000 年 2 月 21 日

## 战斗画面各怪兽攻击方法彻底介绍

“TRADE & BATTLE 卡片英雄”是个充满了卡片战斗的真正乐趣的游戏，这次将其中的战斗画情报和个性丰富的怪兽的攻击方法进行介绍。

### 这就是战斗画面



**石头**

“卡片英雄”的世界中的力量之源。使用石头可从卡片中呼出怪兽，或发动特殊的攻击。



▲石头在每回合初都会有 3 个。

**てふだ**

从中选出 1 张并进行战斗。怪兽由卡片中呼出，从最初就可参与战斗。

**MASTER**

玩者的替身，如果对手的 MASTER 的 HP 变为 0 的话就算获胜。MASTER 持有盾牌，可以反弹 2P (POWER)的攻击。



▲没有 3P 的攻击力不能对它造成伤害。

**怪兽**

使用 1 个石头就可将他们呼出。具有多种不同的攻击方法和能力，打倒敌人后可以升级。

**信息窗口**

在此可决定 MASTER 和怪兽的行动，或确认状态。

**多彩的怪兽大公开!!**

怪兽之中，有位于 MASTER 身边善于直接攻击的前卫类型，有适于后方支援的后卫类型。下面公开各类型代表性的怪兽。

### 直接攻击型



マナトット

进行『体当』等直接攻击，升级后攻击力上升为 3P，可夺取 MASTER 的 HP。



タユッケー

升级后攻击力上升，可给 MASTER 造成伤害。HP 可增长至 6。

**攻击极近的敌人**



虽然只能攻击眼前的敌人，但攻击力与 HP 都很高，可作为直接对方 MASTER 或怪兽的前卫部队。

### 远隔攻击型

ピヨンド



可以从后方攻击敌人的前卫。升级后攻击力上升，可减少对方 MASTER 的 HP。

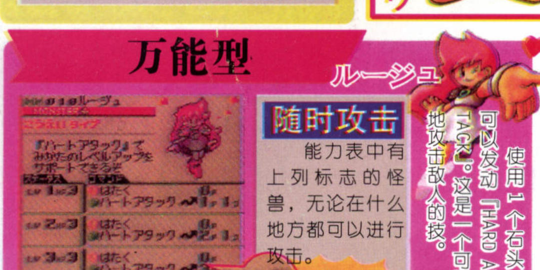
**飞越攻击**



在能力表中有右侧那种标志的，是可飞越场所进行远隔攻击的怪兽。可作为后卫发挥战斗力。

### 万能型

ルージュ



**随时攻击**

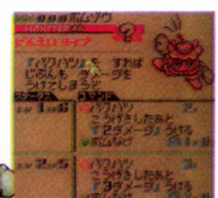
能力表中有上列标志的怪兽，无论在什么地方都可以进行攻击。

注目!!

使用 1 个石头后可以发动『HARD ATTACK』。这是一个可随地攻击敌人的技。

### 具有特殊能力的怪兽

前卫怪兽与后卫怪兽还具有各种各样的特殊能力。下面介绍的是攻击方法变化丰富的几种怪兽。



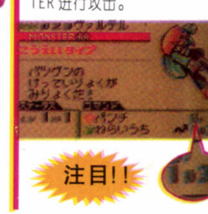
使用“パクパッ”攻击的话，不仅敌人受伤，自己也会受到伤害。

ボムゾウ



ヴァルテル

D 的意思是“DAMAGE 攻击”。如果使用 3 个石头，就可无视盾牌对 MASTER 进行攻击。



注目!!



# 沿着战斗的流程传授基本规则



以与クミ战斗的例子来介绍战斗的进行方法和规则。另外クミ先进攻，ひうし（玩者）的卡片为2张タユッケー、1张マナトット，和2张ビヨンド。

战斗 マスター的HP为2
条件 てふだ5枚

■ = クミ的攻击
■ = 玩者的攻击

## BATTLE START

### 第一回合







▲在前卫使用两张**タユッケー**，后卫使用1张**ビヨンド**。

◀使用回合开始时给予的3枚石子和3枚卡片。

## 规则2：什么也不做的怪兽会变得“きあいだめ”

什么也不做就结束回合的怪兽会变为“きあいだめ”状态，并且变得“坚强”、“强大”。可减少1P受到的伤害，并增加1P的攻击力。但是受到攻击或进行攻击后，此状态就会消失。

## 规则1　背向发出怪兽卡

怪兽卡片必须背向发出，呼出的怪兽在下一个回合出现，但之前并不能知道会出现什么样的怪兽。如果能呼出强大的怪兽，就可让对手错手不及。

### 第二回合

▼当放置好卡片后，敌人就会出现，此时便可以用石子进行攻击了。







▲在回合终了前要不断地向敌方的怪兽进行进攻。

▼在“**きあいだめ**”状态下，**タユッケー**的攻击力会下降。







▲当**タユッケー**的HP减少后，再将**ビヨンド**呼出。

### 第三回合




▼当等级提升后，攻击力会达到3P，这样就可以对**マスター**造成伤害了。







## 规则4：怪兽可以移动

放在前面的怪兽，可以再移动之后面。但是移动过的怪兽就不能在该回合再行动了。

## 规则3：打倒怪兽并升级

打倒了对手的怪兽就可升级，并把HP回复至最大。应当考虑攻击的顺序，把想加级的怪兽放在合适的地方。

### 第四回合




▼只要攻击力达到3P，对手的**マスター**就可被可败。

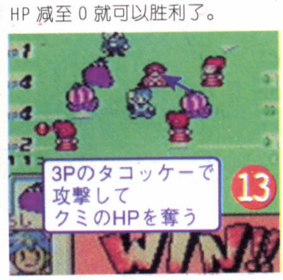



### 第五回合　终于胜利了！




▲在攻击敌人的同时也要注意己方怪兽的体力。

▼攻击力上升后，将**クミ**所剩的HP减至0就可以胜利了。




## 战斗仍会继续！！

了解战斗的过程了吗？不过这只是战斗的开始。在“卡片英雄”中还会有更加深奥的战斗，慢慢地去体会吧！



# 神機世界 EVOLUTION
エヴォリューション
はてしないダンジョン




机种:NGP　厂商:SNK　类型:RPG
媒体:卡带(16M)　发售日:2000 年 2 月 10 日

## DC 人气 RPG 在 NEOGEO 上出场了!

99 年于 DC 上发售的人气 RPG 又将在 NEOGEO 上出场了。以主人公马克为中心的 5 位冒险家接受了研究机构“ソシエテ”的委托,前去探索迷宫。围绕着过去的文明所遗留下的宝藏“エヴオルシア之谜,5 个人再次展开了冒险的故事。





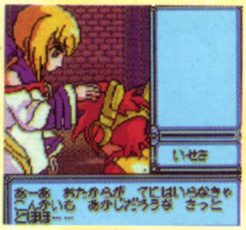




### 马克·兰其

少年冒险家,与父亲所托付的少女莉妮娅一同,四处发掘宝藏。




リニア的迷之力量



### 莉妮娅·凯农

皮肤嫩白的美丽少女,只对少言寡语的马克打开了心扉。好与过去的遗产有某种关系。



### 查因·卡恩

挖掘时马克的朋友,他在中途成为仲间。



### 波克丝

性感的女性冒险家。用腰上系着的**サイフレーム**进行战斗。

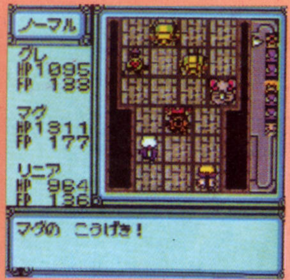


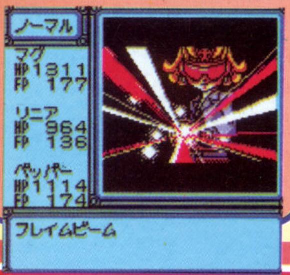
### 克雷尼特

在马克身边照料的管家。虽然有装备**サイフレーム**,但攻击力却很高。

### 使用“サイフレーム 在迷宫内与敌人接触后就会进入战斗

在画面左侧排列着表示行动顺序的图标,战斗就按此顺序进行。另外持有特殊武器“**サイフレーム**”的人物,可用此武器来攻击。发动时的演出十分精彩。



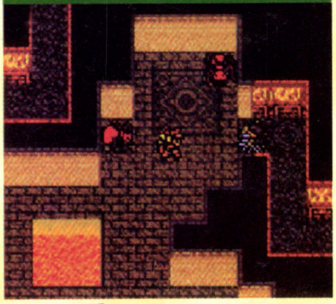
# 每次进入都会改变形状的迷宫系统

接受了"ソシェテ"委托的马克等人，使用家里的飞机出发到各个迷宫。

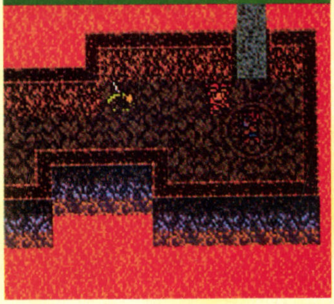
作为舞台的5个迷宫，采用了每次进入后房间的构造或宝箱的配置都会改变的系统。一边打倒敌人一边进入迷宫的最下层就是与BOSS的战斗了。随着5个迷宫一个个地被完成，隐藏着的过去文明之谜也会变清楚。

另外把两个冒险中收集到的道具进行合并，就可成为一个新的物品。由于加入了收集道具的要素，使作品更加吸引人。

巨岩遗迹

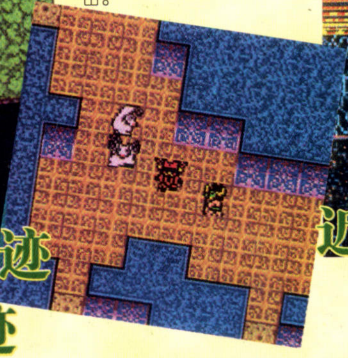


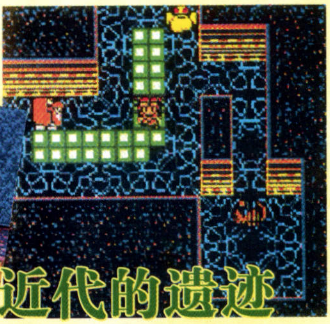
焰之遗迹



▲从怪物的背后与之接触，这样会发动先制攻击。



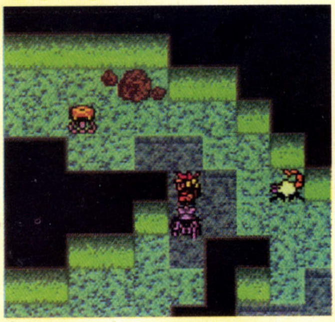




水的遗迹

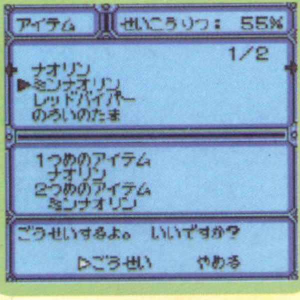
近代的遗迹

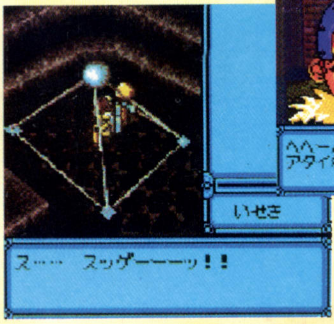
密林的遗迹



## 出场的道具数也大幅上升!!

打开迷宫中宝箱收集各种道具是这个作品的一大乐趣。NEOGEO版与DC版相比，道具数得以大幅增加。还有许多只有经过合成才会出现的稀有道具。如果通过通信线与朋友们一同合成，也可得到罕见的东西。



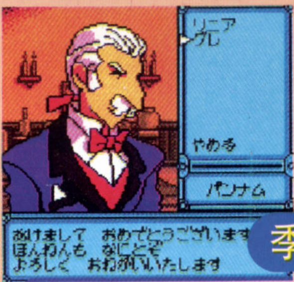




▲当通过一个迷宫后便会有新的角色登场，故事也会继续往下进行。

## 通过新要素"あしやべソシステム"感受人物间的交往

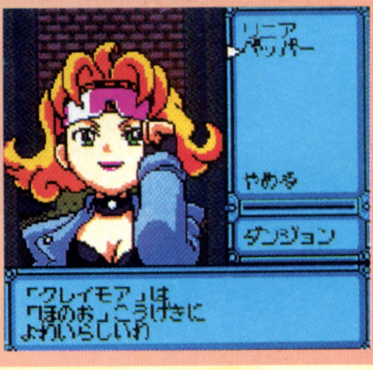
NEOGEO版的新要素是可与冒险进行交谈的"あじヤバリ系统"。其中会以人物台词的方式了解到冒险的决窍和故事的情报。依据现在的同伴或所在的地点，人物间的对话也会发生各种变化。另外在圣诞节或是元旦时，还会出现与日期相应的对话。

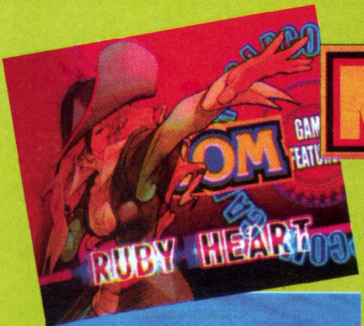



季节也会不断变化




同伴的提示也很重要

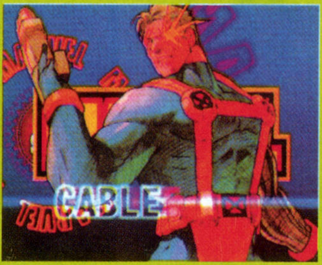







# MARVEL VS. CAPCOM 2
New Age of Heroes



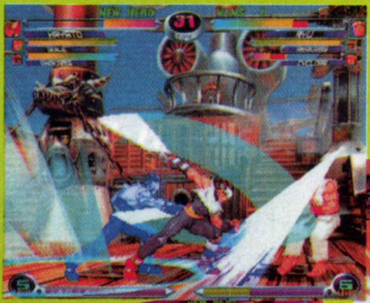



机种:DC/ARC　类型:对战 ACT　厂商:CAPCOM
发售日:2000 年春　媒体:GD－ROM/NAOMI

## 系列最新作在 2000 年春天于街机和 DC 上出现!!

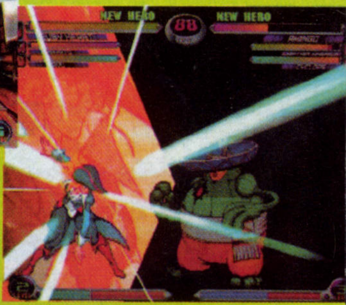
"MARVEL VS. CARCOM"是 MARVEL 公司的人物与 CARCOM 的游戏人物展开激烈战斗的游戏。其第 2 作将于 2000 年春天同时发售街机版(NAOMI 框体)和 DC 版。

虽然出场人物的总数还不清楚,但预计将达到系列最多的人数,而且在对战中导入了 3 对 3 的组队战斗方式。由为使用了 VISUAL MEMORY,在街机版与 DC 版之间可以进行数据的传递。



◀在"星际悍将"中登场的隼人作为新角色出现在这场梦幻之斗中,从 3D 的人物转变为 2D 会带来新鲜感吧!

▼画面以及各种效果的表现都大幅上升,充满迫力的乱斗构成 2D 对战中最为华丽的视觉效果。









3 ON 3!!




新要素抵消 HYPER－COMBO!!

## STOY

"波触之铠"……。
这是,他人所无法理解的神秘物。
这是,战斗之火自黑暗眼睛里焚起。
然而,结局已将造访。
一次偶然的挖掘,缓缓拉出命运的丝线。
从海中诞生的异形将死亡从风中吹来。
在希望之光被不吉之影遮住时,战士们集结一起。
所有的目标都指向"原初之海"……

## 用 VISUAL MEMORY 能干什么?

把 VISUAL MEMORY 插入街机版中玩过后,再用它去玩 DC 版的话,就会发生某种"进化"。当然也可反过来让街机版发生进化。不过关于如何变化和"进化"的内容,现在还不清楚……

DREAMCAST　NAOMI
↑　VMS　↑



高度的互动性!

# 新人物相继参战

除了历代人物，还有许多首次在游戏中出现的人物，因为形成了超过前作的豪华阵容。这里为大家介绍 5 位新出场的人物。其中的“鲁比”和“亚明哥”两人，从未在其他作品中出现过，是原创的新人物。



◀MARVER 社发行的漫画“X-MEN”系列中的人气角色凯布尔也出现在战斗中。



▶CAPCOM 早期的人气街机游戏“SONSON”。这里是其主人公孙娘使用必杀技的情景。

## MARVEL SIDE

### 凯布尔







本名为内塞·孔斯伦法·塞马兹，是从 2000 年后的未来世界归来的强力庸兵。持有宇宙中最强的**テレキネシス**，平时使用未来武器进行战斗。



### 马洛

曾经生活在黑暗世界中的孤儿









本名为莎拉，在下水道中秘密长大的孤儿。以自己生长异常的身体为武器，给其他的人类英雄以教训。

# 系统也大幅加强了!!

这回是 3 对 3 的组队战斗。为了能更好的体现组队战斗的乐趣，在游戏中追加了新系统，并且改良大受好评的前作系统，其中 3 个人轮流用 HYPER COMBO 进行攻击的“抵消 HYPER COMBO”还有 3 个人同时发出 HYPER COMBO 的“合体 COMBO NATION”都是重要的招术。

## 援护攻击

继承前作的优良系统，能在战斗中随时更换角色，从而给与紧逼我方的对手一下打击，并借此逃出劣势。在前作中不在场地上的角色会根据血槽红色的部分进行慢慢回复，那么这一次呢？





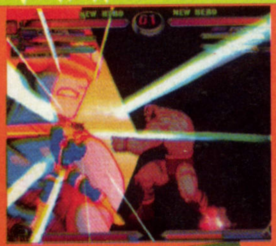
▶凯布尔将战斗交代给马洛，自己借机下场休息。



同伴会随着攻击而登场

## 抵消 HYPER COMBO

所谓抵消 HYPER COMBO 是把各人物的杀手锏 HYPER COMBO 由 3 个人连续发动的新系统。本来就极具威力的 HYPER COMBO，连续攻击 3 次其威力可想而知。







▲▶威力大大超过单发超必杀技的多段 HYPER COMBO。如果能将 3 名角色连起，HIT 数之高令人感到惊异。



3 人连续发动的超强 HYPER COMBO!!

## CAPCOM SIDE



### 鲁比哈特

海盗一伙的女船长。使用收集到的“魔力道具”进行战斗。为了确保“波蚀之铠”而担当了海盗组织的战斗，引发了一串的骚动。

持有神秘魔力，在大海中自由驰骋的女海盗。




仙术修业中的小齐天大圣





### 孙娘

▲处于极度兴奋状态时便会变身为巨大的神猿。

修练仙术之中的齐天大圣。为了解开袭卷村庄的奇病之谜，赁着从祖父处得到的如意金箍捧外出旅行。在旅行中遇到了女海盗鲁比哈特，于是一同行动。



### 亚明哥

从绿色的“母亲树”上散落下来的种子，长成为一个有人的形状的“人植物”。性格开朗又温和。为了寻找让植物枯萎的风的起因而外出旅行。

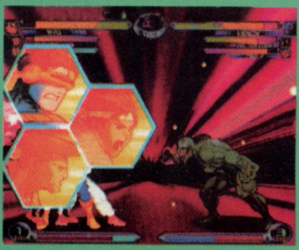
活泼而温柔的人形植物

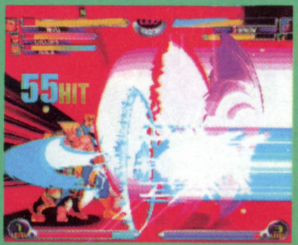


## 合体 COMBNATOION

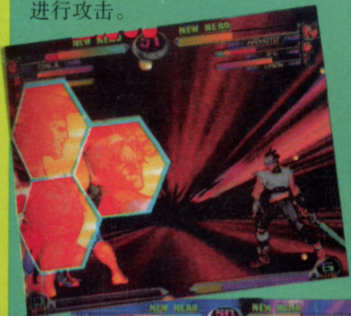
在前作中出现过的系统，与同伴们在同一时刻用 HYPER COMBO 进行攻击。在前作中是两个人的同时攻击，但本作变成了 3 对 3，所以最多可 3 人同时合体进行攻击。








强力无比的3人同时合体攻击！











达到了数百HIT的合体攻击！

华丽而精致的胜利画面一一展现人物的风采!!



# 电子游戏广场（14）

电子游戏与电脑游戏工作室编

新疆青少年出版社
新疆柯文出版社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场(14)/电子游戏与电脑游戏工作室编.
乌鲁木齐:新疆青少年出版社;阿图什:柯文出版社,
2000.2 ISBN 7-5374-0197-7

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.游戏卡-基本知识
Ⅳ.G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 73800 号

电子游戏广场(14)
电子游戏与电脑游戏工作室编
责任编辑:张红宇
※
新疆青少年出版社
新疆柯文出版社 出版发行
(乌鲁木齐市胜利路 100 号)
山东电子工业印刷厂印刷
开本:787×1092 1/16 印张:9 字数:150 千字
2000 年 2 月第 1 版 2000 年 2 月第 1 次印刷
印数:1-8000 册
ISBN7-5374-0197-7/G·27
定价:10.00 元

# 序

这一本“电子游戏广场”是编辑们牺牲了元旦的休息时间编辑完成的，为了能够最快地将最完美的攻略奉献给广大玩家，编辑们几乎已经忘记了上次休息是在什么时候！在本书中，我们特别安排了ENIX精心制作的RPG巨作“女神传说”和SNK新颖的强档作品“修道院”的完全攻略，此外还收录了“玛鲁王国人形姬2”、“苍魔灯”、“大航海时代4”等作品，希望大家能够喜欢。

彩页部分：E·T、默文

街机道场：BLUE

女神传说：E·T

修道院：默文

大航海时代4：BLUE

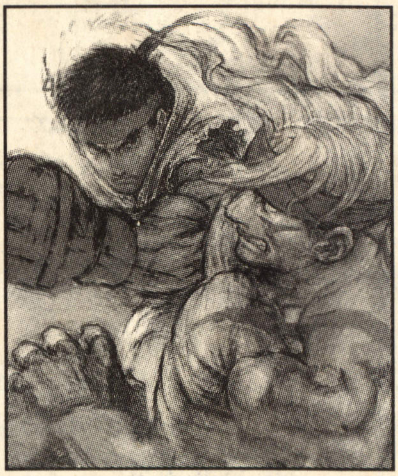
玛鲁王国人形姬2：DRAGON

苍魔灯：ANGEL

## 本书用语中英文对照表

| | |
|---|---|
| Dreamcast | 世嘉128位主机 |
| PS | 索尼 PLAY STATION |
| SS | 世嘉 SEGA SATURN |
| N64 | 任天堂64位主机 |
| SFC | 超级任天堂 |
| GB | GAME BOY |
| PC | 个人电脑 |
| ACT | 动作类 |
| STG | 射击类 |
| RPG | 角色扮演类 |
| SLG | 模拟类 |
| AVG | 冒险类 |
| S·RPG | 战略角色扮演类 |
| A·RPG | 动作角色扮演类 |
| TAB | 桌棋类 |
| RAC | 赛车类 |
| SPG | 运动类 |
| ETC | 其它类 |

## 街机道场



## 完全攻略





# 目录

## 新作指南

HEXAMOON(PS) ……封二
宇宙战舰(PS) ……1
流浪汉物语(PS) ……4
永恒传说(PS) ……6
龙战士Ⅳ(PS) ……8
RPG 工具 4(PS) ……10
勇者斗恶龙Ⅶ(PS) ……12
决战(PS2) ……14
永恒之戒(PS2) ……16
生化危机(DC) ……18
永恒仙境(DC) ……22
雷曼(DC) ……24
卡片英雄(GB) ……26
神机世界(NGP) ……28
MARVEL VS. CAPCOM(DC) ……30

## 街机道场

劲作推荐 ……38
设定资料 ……44
角色专访 ……50

## 完全攻略

女神传说(PS) ……54
修道院(PS) ……79
大航海时代 4(PS) ……89
玛鲁王国人形姬 2(PS) ……97
苍魔灯(PS) ……112
最新金手指 ……142

电子游戏广场

# 街机道场





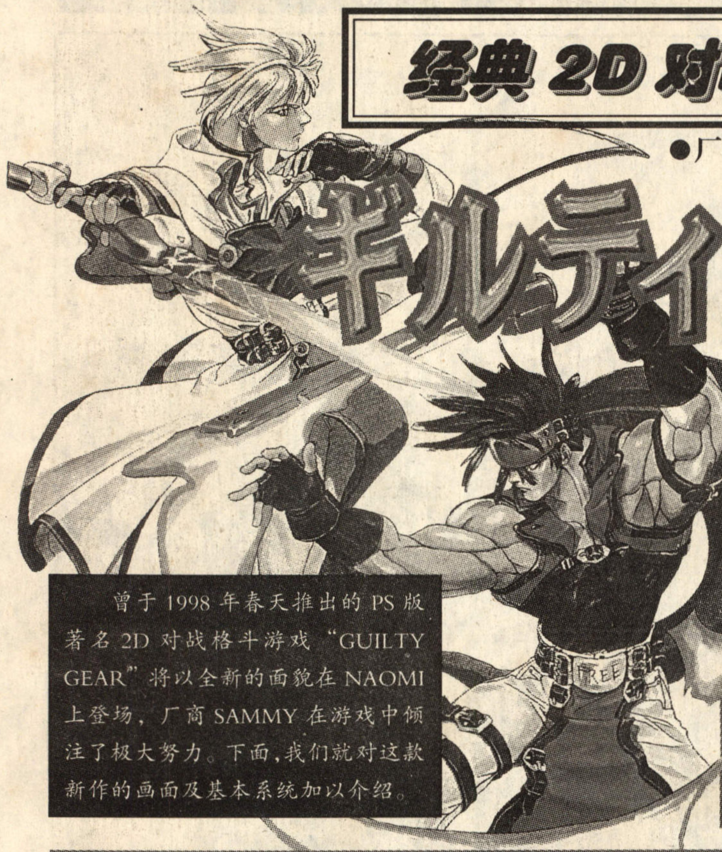
热门街机游戏情报大公开!

# ギルティ・ギア2

## 劲作推荐 VOL. 19

# GUILTY GEAR 2

## 经典 2D 对战游戏推出续作!



●厂商:SAMMY ●基板:NAOMI

ギルティ・ギア2 (暂定名称)

●面市日期:2000 年 4 月

●类型:2D 对战格斗



最新画面公开!!

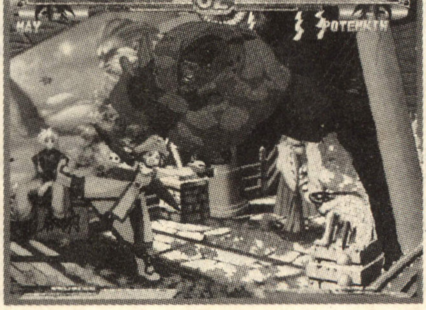
曾于 1998 年春天推出的 PS 版著名 2D 对战格斗游戏“GUILTY GEAR”将以全新的面貌在 NAOMI 上登场，厂商 SAMMY 在游戏中倾注了极大努力。下面，我们就对这款新作的画面及基本系统加以介绍。

## 以 NAOMI 表现的优秀 2D 画面!

自从在 3 月一个 SAMMY 赞助的时装展中公布后，便一直音讯全无的 2D 格斗 GAME 续集“GUILTY GEAR 2”(暂称)，终于公开了游戏画面!

由 PS 的第一集，一跃到更高水平的 NAOMI 底板上推出，完全显示了 NAOMI 在处理 2D 画面方面的非凡实力。虽然只是属于开发中的画面，但是不论人物的造型，角色、画面整体的比例，以及效果的运用等方面都属于高水平之作，将 PS 时代那种华丽的情景经过再强化，呈现在大家的眼前。根据开发人员表示，除了人物的比例增大外，就连每个人的动作数目亦全面增加，总数超过 7500 枚，是 PS 版的 2 倍以上!

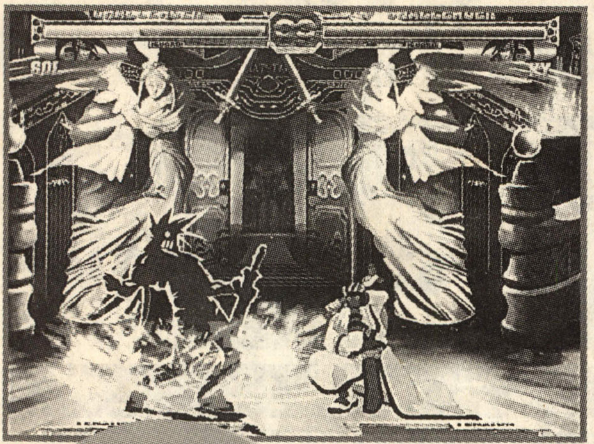


## 终于可以再次领略那激烈而华美的画面!

"GUILTY GEAR"系列除了有精彩的画面外,其爽快的攻守系统亦是卖点之一。此次的续篇延用了前作大受欢迎的所有要素,在基础上又进行了必要的调整,使整体水平更高,操作感觉更加爽快。

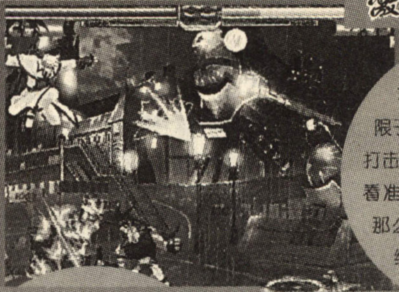
本作仍然是使用1个摇杆及4个按钮:拳、脚、轻斩及重斩。除了一般的必杀技外,觉醒技及一击必杀技等特殊操作仍会保留,而连续技方面则作出了强化,被称为"格灵式连续技"的组合输入式连续技系统,不论空中或地上只要一中便可不断追打,最后更可接续必杀技。此外空中必杀技、空中挡格、空中DASH等系统,令空对空、地对空的战术变化更多,而当使出DUSH ATTACK令对手浮空后,更可连上空中连续技追打。



由于是2D游戏,所以角色在移动方面便没有特殊的要求,游戏所追求的是华丽的视角效果及连续技的流畅感觉。因此,玩家首先所要掌握的就应该是各种技巧的性能,这样在战斗中才可灵活使用。

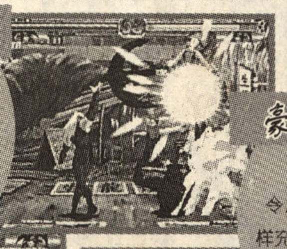


### 激烈的空中战



本作的战场并不局限于地面,空中也是有效打击敌人的场所。如果你能看准时机将对手击至空中,那么便可使出空中连续技给予其重大伤害。

### 爽快的连续技

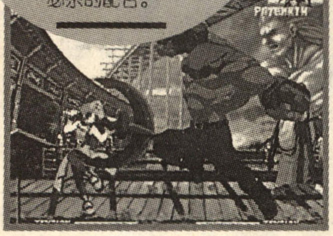


如果你自信是连续技的达人的话,那么不妨在这款游戏中验证一下自己的实力。因为本作有多种多样的连续技,不仅包括普通技与必杀技的连接,甚至还有与超必杀的配合。

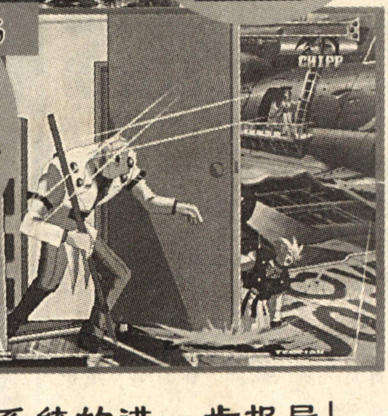
### 豪快的多种技巧

普通技与通过输入指令发动的必杀技在本作中一样充满迫力,而觉醒技和一击必杀技等必须在特殊条件下发动的技巧则更是华丽无比。

杀气冲天!







**敬请大家期待对本作系统的进一步报导!**

## 令人惊异的系统"杀界"的动向!

前作中令人既爱又恨的一击必杀系统"杀界",可能是因为过份霸道的关系,在"2"中被取消了,据知此次将会以一种新的系统进行代替。



PS版 恐怖! PS版

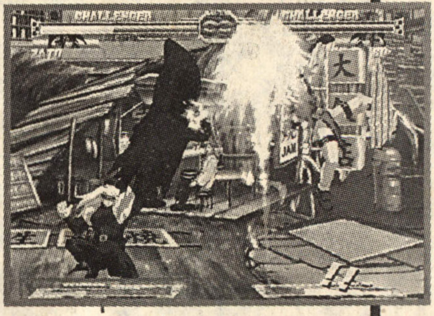
杀界!

### TENSION GAUGE

这是此次新增加的系统,它会随玩者的活跃程度增减,储至一定程度后将可使用觉醒必杀技等强力技巧。

GAUGE 积攒后——
- 防御抵消
- 觉醒必杀技
- 一击必杀技
- MAX状态化

效果绝大



TENSION GAUGE是取胜的关键!



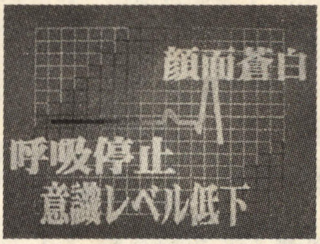

# 动作推荐

VOL. 20

# 救护车

## SEGA 1研推出的新类型街机游戏

这是一款以驾驶救护车为主题的动作游戏，本作的目的是救护那些因交通事故、火灾等意外而负伤的患者，一定要及时将他们送到医院，这样才可完成每关的任务。游戏的操作和一般此类游戏相同，但具体画面却有自己的特色，下面我们就对其进行介绍。

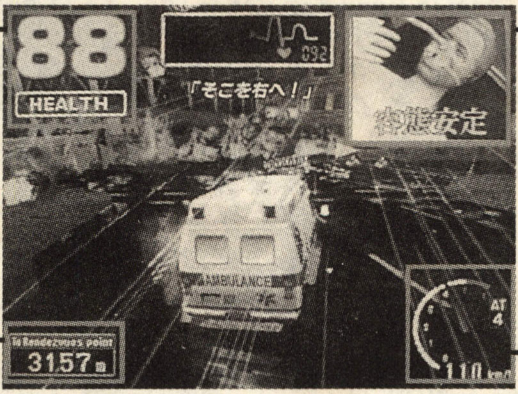




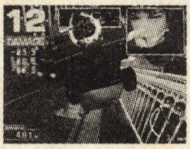


## GAMESYSTEM

### 画面的观看方法




### 生命值

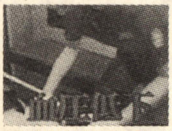


在护送受伤者前往医院的途中，患者的生命值会逐渐减少，而当受到剧烈冲击或紧急事态的时候，这一数据更会急剧下降，当减到0的时候，就会GAME OVER。

### 医院的距离

此处的数值是目前所处位置到医院的距离，在游戏中是非常重要的。

### 状态窗口






此处显示的是患者的状态画面，在护送的途中，患者状态也会不断变化。当遭遇紧急事故，画面将会显示相应的处理措施，如给患者带上呼吸器等。

### 马达类

此处显示的是车速等数值，要视情况加以调整。

### 游戏中的视点变换

与赛车游戏类似，本作也为玩家提供了可变化的两种视点。第一种是驾驶视点，玩家可以如同驾驶员一样观看前方的景象，优点是充满了临场感，但可能会忽视侧面的一些障碍物。第二种是后方视点，玩家可从救护车的后方了解其所处的位置及四周的环境，操纵方便，视野广阔。究竟选择哪种视点，玩家可随自己的喜好和习惯而定。

驾驶视点

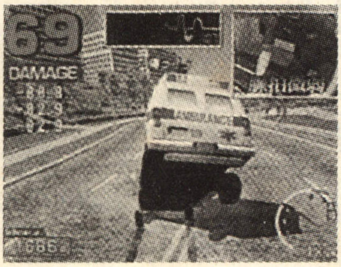


后方视点

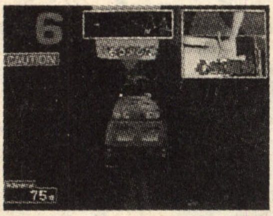


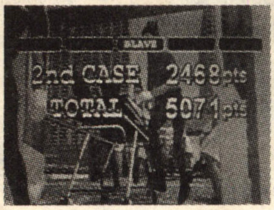
### 生命值很重要

生命值还有另一个作用，每当过关后，残余量生命值会被转换成相应的奖分，因此玩家千万不可忽视这一数值呀！




争分夺秒，救死扶伤！



## STAGE 1 的要点介绍!




### 救助因交通事故负伤的少年杰克!



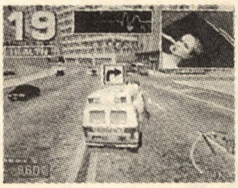

**负伤者档案**

- 姓名:杰克
- 年龄:10 岁
- 性别:男
- 职业:学生
- 多处外伤、剧烈疼痛

**ONE POINT**
**关键是习惯操作**

因为操纵的是救护车,所以在前进的过程中便不能像普通赛车游戏那样疯狂疾冲,你必须考虑到车上患者的安全,因此在某些拐弯处一定要减低速度,否则必将付出惨重的代价。

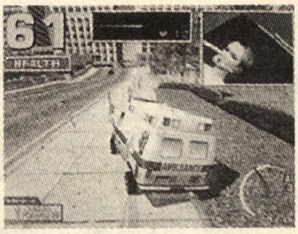
第一关的目的是将因遇到交通事故而受伤的少年杰克送到医院,因为是最初的舞台,所以难度并不是很高。一旦进入城市之后,道路会逐渐变宽,玩者务必注意两旁的建筑物和车辆,其实只要你记住大概的路况便可轻松通过。你可利用这一关的时间来熟悉操纵系统,至于其它方面则没有需要特别注意的地方。













## STAGE 2 的要点介绍!




### 勇敢的警官爱德华命运将会如何呢?



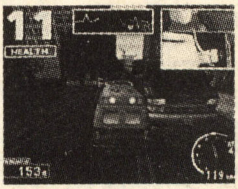

**负伤者档案**

- 姓名:爱德华
- 年龄:35 岁
- 性别:男
- 职业:警察
- 四肢骨折、多处烧伤

**ONE POINT**
**NO DAMAGE 过关**

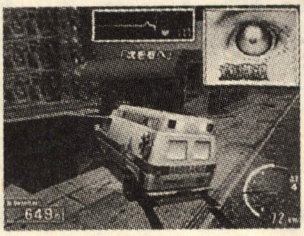
虽然是难度提高了,但要做到 NO DAMAGE 过关也不是没有可能。像刚才我们提到的直角拐弯以及本关最后出现的迎面开来的车辆,都要以通过刹车和减速来加以回避。

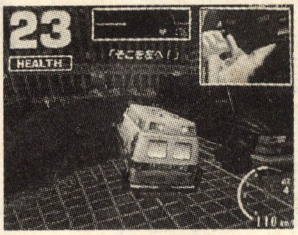
第二关的受伤者是在地下停车场遭到暴力集团袭击的警察爱德华,舞台是与芝加哥十分相似的大都市。以地下停车场为起点,玩者将历经多个街区,在这个过程中会出现许多直角拐弯处,难度比第一关有了明显的提高。事实上,本关一样可以不受任何伤害的通过,要点是记住每条街道的状况,熟练度提高后即可安然无恙。

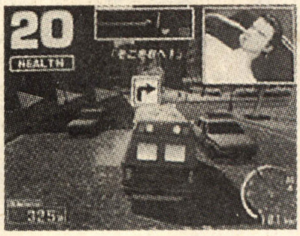








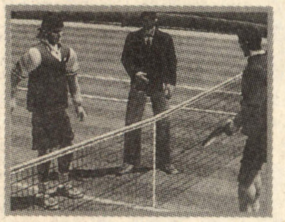
PowerSmash SEGA PROFESSIONAL TENNIS

# 劲作推荐 VOL. 21

# 强力扣杀

## SEGA 3 研制作的运动类街机游戏！

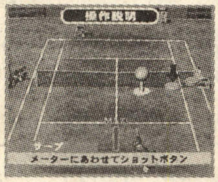
网球游戏不像棒球或足球游戏那样复杂，在玩家中的拥护程度也并不是很高，但此次我们所要介绍的这款“强力扣杀”却是SEGA 3 研精心制作，具有颇高素质的作品。此游戏的宗旨是以简单的操作系统来展现深奥的参与乐趣，制作者将这种观念贯彻入每个细节，那种出众的战略性和爽快感都将给每个玩者留下深刻的印象。游戏共有 8 名角色可供选择，舞台分为 5 处，操作方面没有任何难度，即使是初玩者也可轻松上手。






## HOW TO PLAY 1个摇杆+2个按键的简单操作

游戏中玩者可用摇杆控制角色的行动，击球键用来击球（根据情况不同会使出不同的击球姿式），另外还有一个高球键。基本上只要使用摇杆和击球键便足以完成比赛，但要想打出技巧和战略性则需要进一步的磨练。









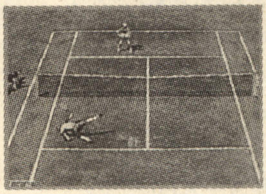
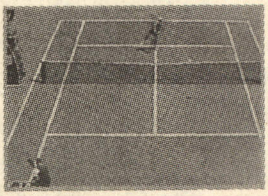

## Player's 世界超级选手



# 游戏要点的验证

## ●CHECK 1

### 游戏真实的画面引人注目!



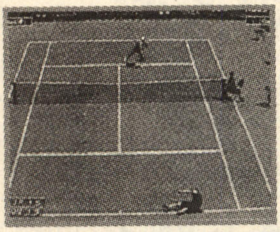
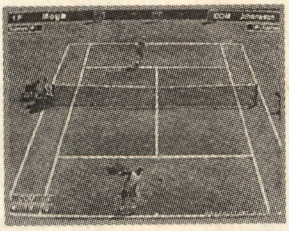
本作中共有 8 名实际存在的世界级网球选手登场，玩者可以选择自己喜爱的人物进行比赛。值得注意的是每位选手特有的动作及技术特点在这款游戏中都得以真实的再现，如果你是一名网球迷的话，相信其中的一些细节一定能够令你感到前所未有的惊喜。此外，不管是运动员、裁判、球童，还是观众，他们的动作和神情也极为逼真，那种临场感是同类游戏所无法比拟的。

运动游戏最注重角色行动的流畅感，用 3D POLYGON 描绘的人物如果僵硬呆板将会大大减低游戏的乐趣，但本作绝对没有这种缺憾，真人般的动作可以说无可挑剔。

## ●CHECK 2

### 完全再现场地特征!

本作中共有 4 种比赛场地，即水泥场地、草地、土地及室内场地。在不同的场地中，球的反弹力量会有所不同，游戏将这种微小的差异也完美地表现了出来。玩者需要熟练地掌握各种场地的特性，这样才能更好的在击球的时候控制力量和速度。

## ●CHECK 3

### 精彩场面的展现!

在比赛过程中，如果你能打出得分较高的球时，游戏会用 REPLAY 画面将该回合的精彩场面进行回放，利用这个机会你可欣赏到自己控制的选手的飒爽英姿，获得无法言喻的满足感。

本作因为是以强劲的 NAOMI 基板制作，所以在画面表现能力方面有着先天的优势，对此最好的验证就是每个 REPLAY 场面。




# 全部实名登场!



# Shock Troopers 2nd Squad

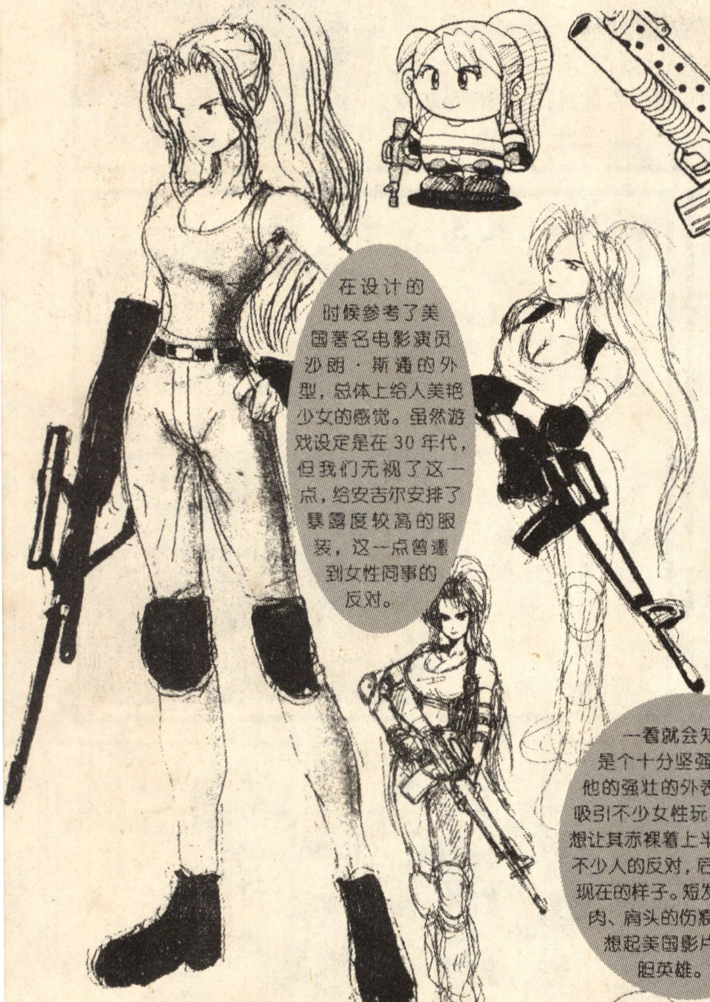
## 设定资料 VOL. 10

# 雷霆战士 2

## Leon

美国陆军少校，国防部机密任务部队的指挥官。有着强壮的肉体和坚韧不拔的精神。他平常很少说话，但每次开言都会以敏锐的分析和清晰的思路令旁听者大为赞佩。在小队内，他深受尊敬，是不可替代的领导。

年龄：42 岁
身高：191cm
体重：102kg
出身：美国南部
喜欢：爵士乐
讨厌：方便食品
代号：莱昂哈特









## Angel

非常美丽的金发少女，在男性面前表现得非常洒脱。在上次执行任务的时候（游戏的1代）表现出了出众的才能和勇气，因此深受同伴及军方的赞赏。她现在是美国海军的一员，是世界上最出色的飞行员。

年龄：3?岁
身高：175cm
体重：58kg
出身：法国
爱好：恋爱电影
讨厌：香水
三围：B/89、W/58、H/83
代号：：莎拉·米克阿姆

# ARC KIDS

### 舞台背景

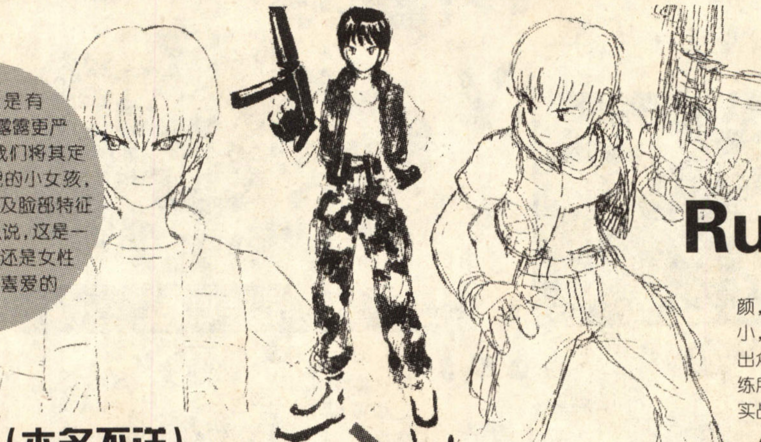
这是一个名为比尔巴克的新兴国家,过去该国比较贫困,后来因为海外投资和发达国家的经济援助迅速发展起来。实际上,这个国家主要是以制造和输出战争兵器为主,但这一真相被隐藏起来。然而,经济的发展速度与该国的人民意识形成了无法调和的矛盾,社会越来越不安定。这时,一向宣扬和平主义的大总统爱迪·艾克赛尔出现了……

### 巨大企业的异变

以军工产业为基础的 DIC 经营范围遍及农林水产、工业、制造业、娱乐业、销售业、运输业甚至宇宙开发业,但是由于比尔巴克开始推行缩小军工产业的政策,这使得 DIC 受到了空前的打击,其总帅(名称不详)突然神秘死亡,权力落在军事部门最高负责者那卡特米手中。那卡特米拒绝执行政府命令,公开了与国家对立的立场。

### 政变爆发

7 月的某日,谜之军队将首都占领,原因不明的大爆炸使都市一瞬间毁灭,电力供给中断,通信系统也完全瘫痪。只一瞬间,政府便落入了叛乱者的手中。叛乱者要求全世界在 72 小时内承认新的政府,如果拒绝便要加以报复。5 个小时后,国际安全保障理事会召开紧急会议,最后决定派遣特殊部队前往该国,彻底粉碎叛乱者的野心。





初稿与现在是有区别的,原来的露露更严峻一些,但后来我们将其定位为拥有可爱外貌的小女孩,所以对其身材比例及脸部特征进行了调整。可以说,这是一个无论男性玩家还是女性玩家都会十分喜爱的角色。

## Ruru

是安德森上校的亲戚,拥有开朗的笑颜,聪明活泼,非常可爱。由于身材比较矮小,所以她不断在进行锻炼。射击水平非常出众,曾在世界大赛中获得冠军。从 FBI 训练所以优异的成绩毕业后,还没参加过任何实战,此次是她执行的第一个任务。

年龄:19 岁
身高:163cm
体重:49kg
出身:日系 3 世
喜欢:鸟
讨厌:ペリエ
三围:B/70、W/53、H/75
代号:来特宁·艾丝

## Toy(本名不详)

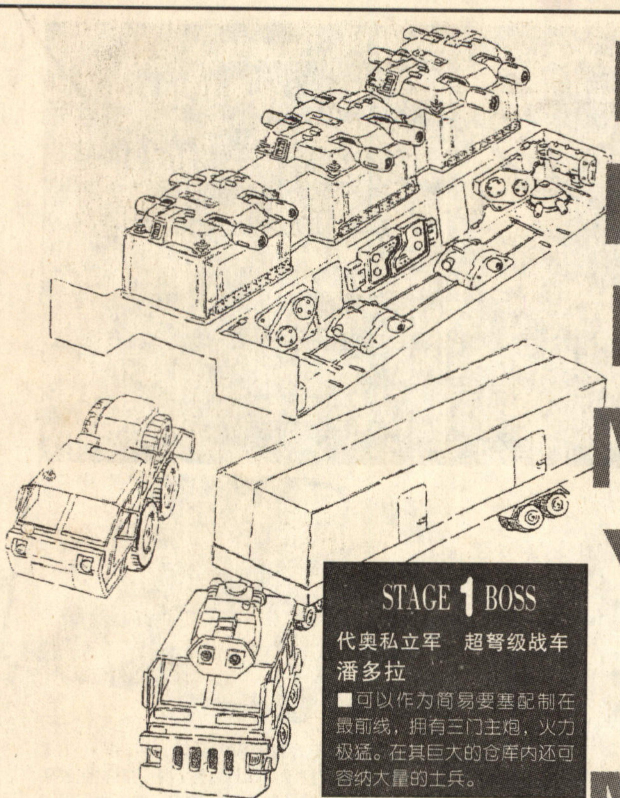
茶褐色的肌肤,身材削瘦的英俊青年。自幼便失去了双亲,口头禅是"COOL"。平时最欣赏兰博("第一滴血"的主人公),颈上的饰物是在出身地时恋人送给他的礼物。他的 IQ 为 200,拥有冷静的观察力,是 CIA 的特殊搜查官。

年龄:25 岁
身高:179cm
体重:81kg
出身:纽约
爱好:"间谍大作战"
讨厌:酒
代号:艾斯·布雷恩



没有特殊的参考对象,从初稿到现在基本没有什么变化。他那深褐色的皮肤和精明强干的外表已经很有特点,乱蓬蓬的头发颇受女性玩家欣赏。激光枪是其固定武器,在游戏中使用他的难度是比较高的。

# ENEMY·MECHANIC

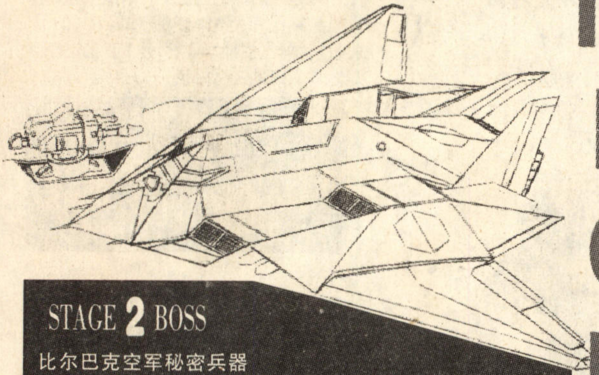


**STAGE 1 BOSS**

代奥私立军　超弩级战车

潘多拉

■可以作为简易要塞配制在最前线，拥有三门主炮，火力极猛。在其巨大的仓库内还可容纳大量的士兵。

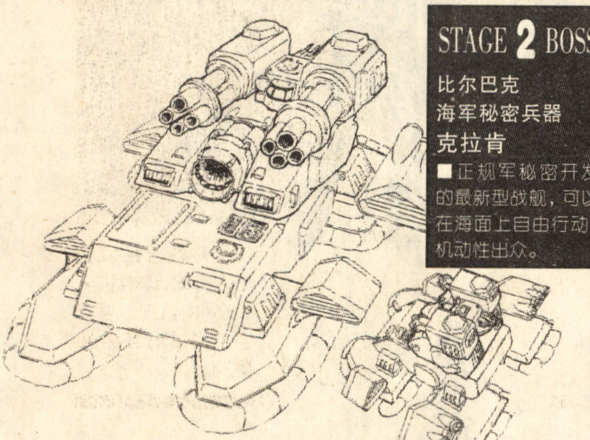


**STAGE 2 BOSS**

比尔巴克空军秘密兵器

依卡罗斯

■正规军秘密开发的最新型爆击 VTOL，装备了数目繁多的武器，无论对地还是对空都非常优秀。



**STAGE 2 BOSS**

比尔巴克

海军秘密兵器

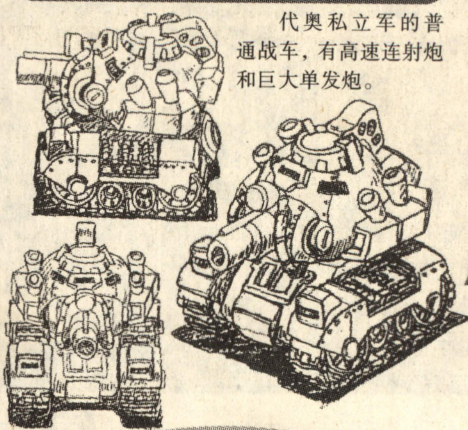
克拉肯

■正规军秘密开发的最新型战舰，可以在海面上自由行动，机动性出众。

# PLAYER·MECHANIC

## 诺玛尔战车

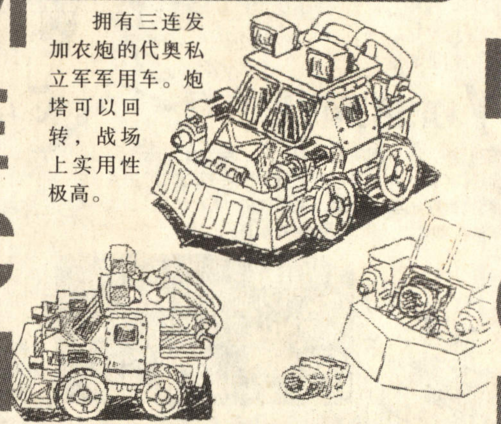
代奥私立军的普通战车，有高速连射炮和巨大单发炮。



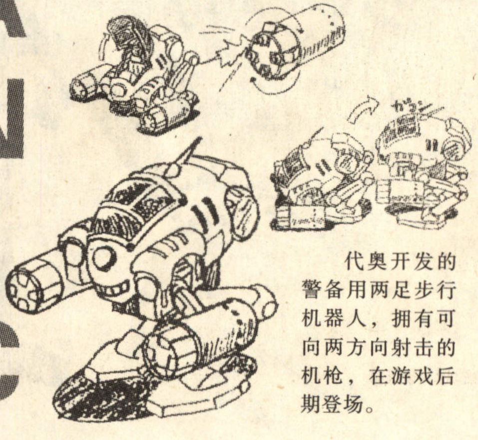
在前作的设定中，有一些得到了玩家的好评，因此被保留了下来，诺玛尔战车就是其中之一。但因为是续作，所以我们对一些细节进行了调整，使战车在行动和战斗的时候变得更为灵活。虽然此战车的设计基础是非现实性的，但它仍然吸收了当今世界某些著名战车的外型特点，总之是颇费心思的作品。

## 武装坦克

拥有三连发加农炮的代奥私立军军用车。炮塔可以回转，战场上实用性极高。



## 警备机械人



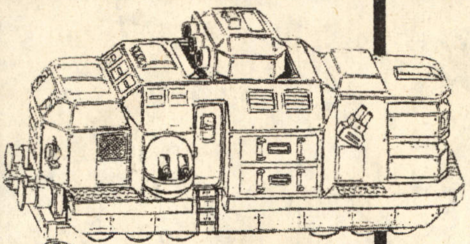
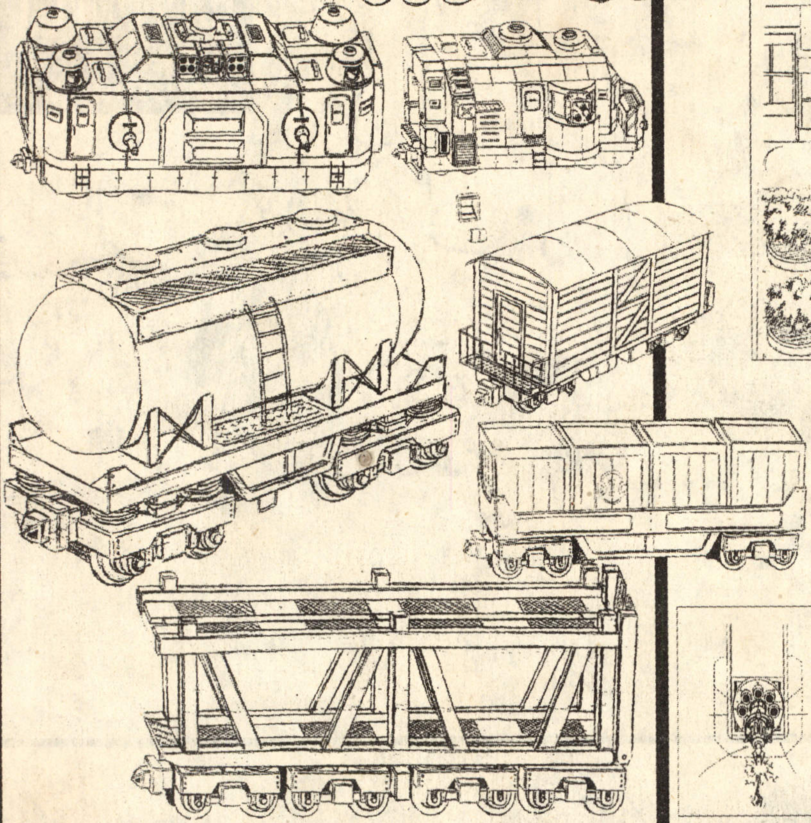
代奥开发的警备用两足步行机器人，拥有可向两方向射击的机枪，在游戏后期登场。

## Shock Troopers 2nd squad Graphic Arts

### STAGE 3 BOSS

**陆军军用铁道护卫装甲车**
**18A04 系**

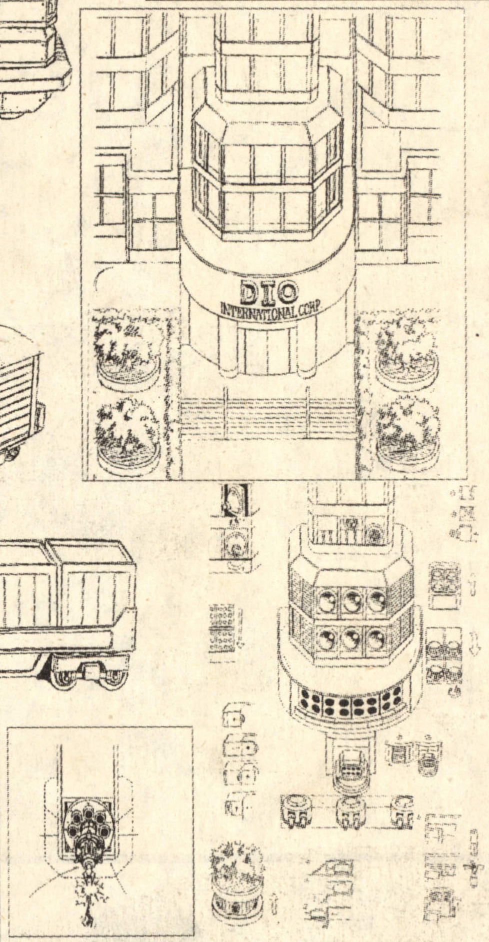
■正规军为了防止临近诸国的侵略，因此在国境附近的军用铁道上配备了这种护卫装甲车，它分为三辆，火力强劲。

### STAGE 4 BOSS

**DIC 本社大楼紧急防卫系统**
**潘迪莫尼乌姆**

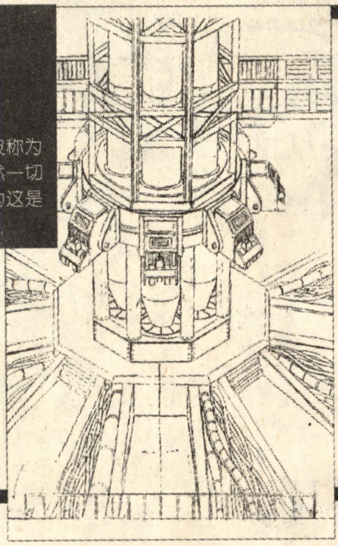
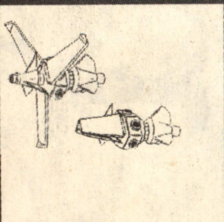
■世界规模的 DIC 会社为了应付紧急事态而在本社大楼装置了这种防卫系统，整座建筑可以说是完全无敌的要塞。




### STAGE 5 BOSS

**最终导弹防卫兵器**
**奥克特帕斯**

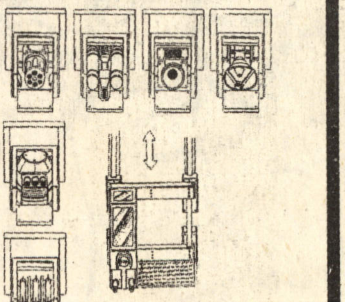
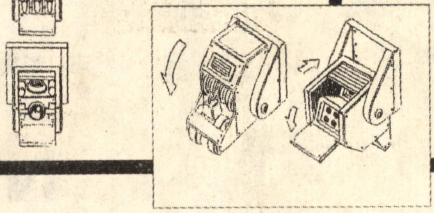
■谜一般的防卫兵器，是被称为最终武器的特殊系统，虽然一切详情无人知晓，但普遍认为这是不可抵挡的超级武器。

### STAGE 3 BOSS

**代奥私立军**
**高机动分离合体战车**
**克阿特拉**

■由"艾姆特拉"、"艾普特拉"、"艾尔特拉"和"阿尔特尔"四架小型战车分离组合而成的高机动兵器。

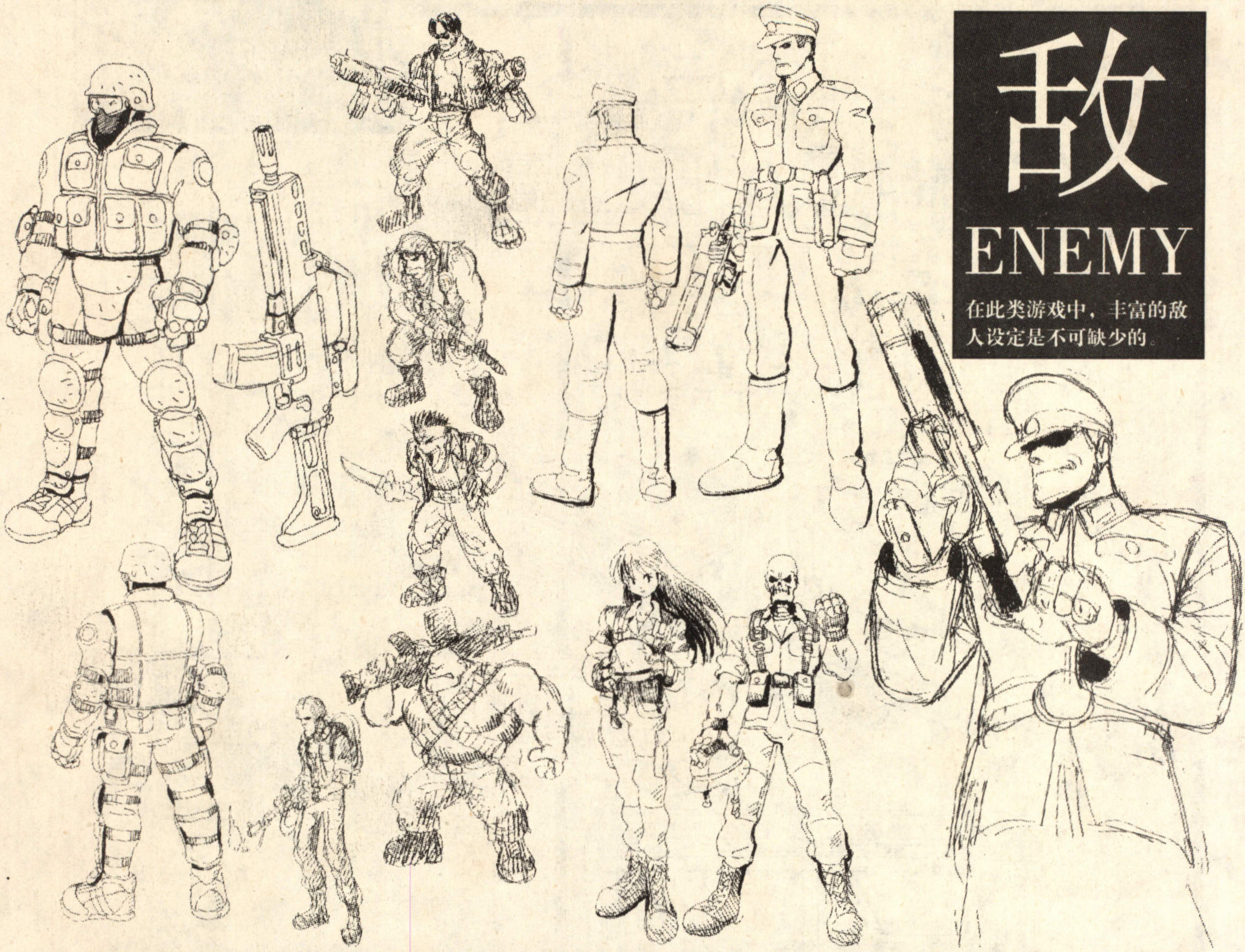



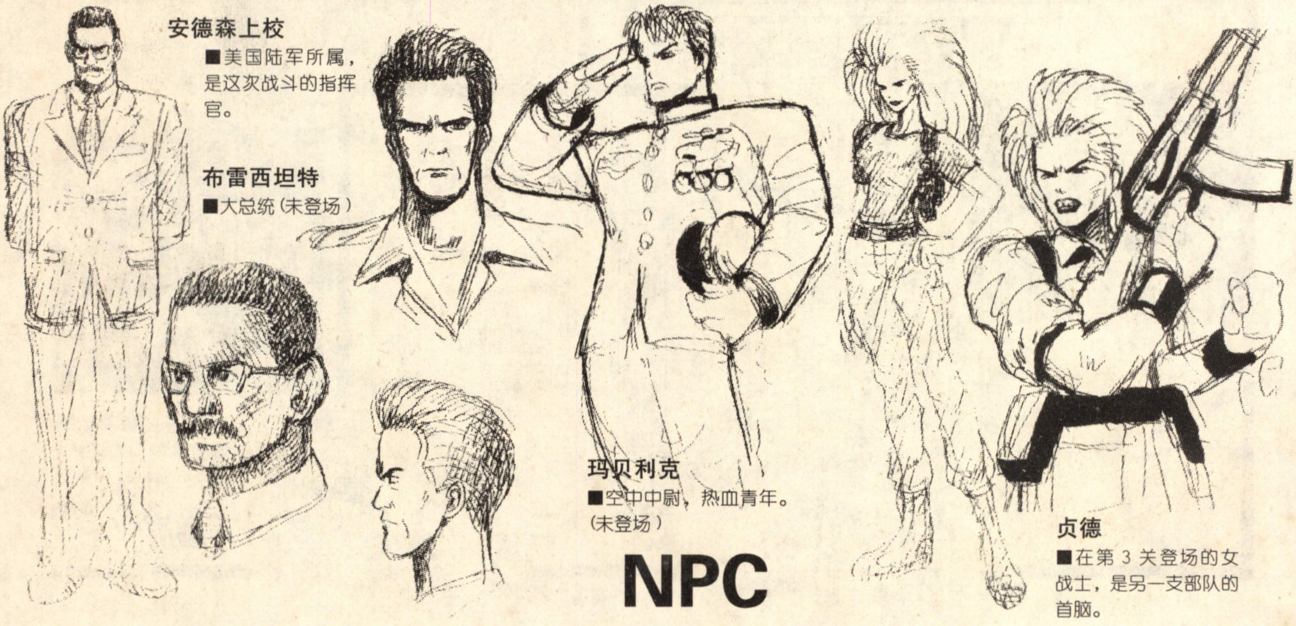
**※这些机械都以现实为基础，同时溶入了 SF 的设定，要点是突出其非凡的战斗能力。**

## Shock Troopers 2nd squad Graphic Arts

# 敌 ENEMY

在此类游戏中，丰富的敌人设定是不可缺少的。





**安德森上校**

■美国陆军所属，是这次战斗的指挥官。

**布雷西坦特**

■大总统（未登场）

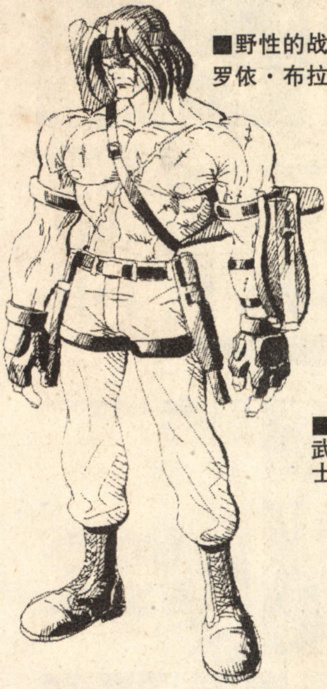
**玛贝利克**

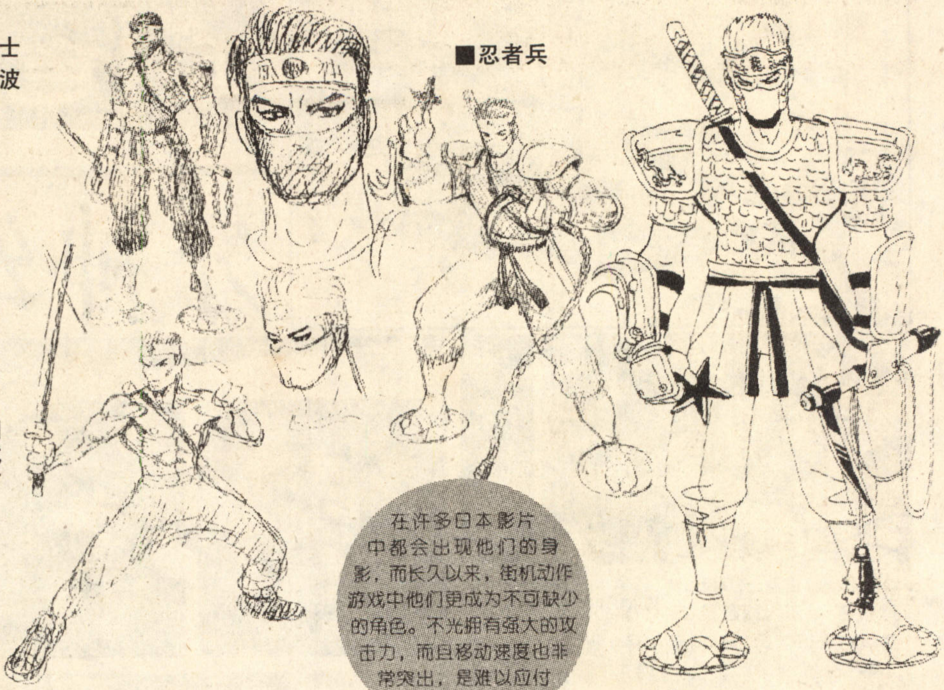
■空中中尉，热血青年。（未登场）

**贞德**

■在第 3 关登场的女战士，是另一支部队的首脑。

# NPC



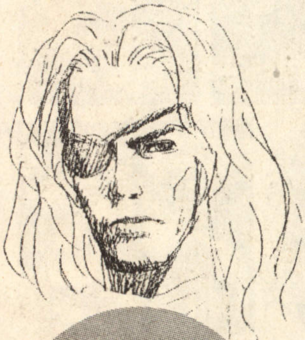

在许多日本影片中都会出现他们的身影，而长久以来，街机动作游戏中他们更成为不可缺少的角色。不光拥有强大的攻击力，而且移动速度也非常突出，是难以应付的对手。

## Snake

比尔巴克国家军队总司令部最高长官，拥有长长的头发，五官棱角清晰，再配上那只独眼更衬托出了他的冷酷。事实上，他是一切阴谋的主使者，游戏最后作为总BOSS将会登场。

年龄:3?岁
出身:比尔巴克





像这样的角色当然是要突出他的强悍和冷酷，所以我们特别将其设计为独眼，同时又配上了军服。他其实是这个游戏背景中所有阴谋的主使者，所以适当的表现其深沉的心机也是必要的。

最后的完成稿与初稿略有区别，这是标准的日本式坏蛋，这种设定在许多海外作品中也可看到，几乎已经把"恶"字贴到了脸上。基本上没有什么表情，眼睛则冰冷的斜视着45度的地方。





年龄:4?岁
出身:日本



## Naka tomi

军工产业DIC军事部门的首脑，在会社的总帅死亡之后，他登上了统治者的宝座。狂妄的认为只有发展军事才能够实现统一世界的愿望，因此对政府缩减军工产业的政策十分抵触。



# 角色专访

## 特别篇

# 牙神幻十郎



牙神幻十郎

格斗流派:古阴一刀流
武器名:铭刀·梅莺毒
生日:1760(宝历10年)年6月9日
年龄:29岁
出生地:山城
血型:AB型
身高:180cm
体重:81kg
兴趣:游郭巡
特技:千人斩
宝物:ないと语る
爱好:搏打
讨厌:善人

角色档案

## 必杀技











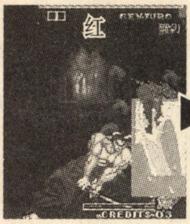






## 各种设定

必杀技



















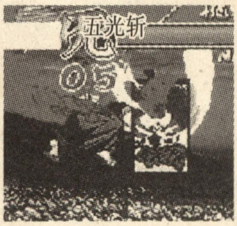




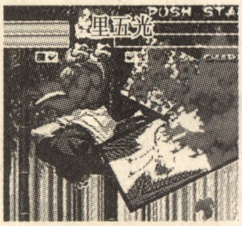




武器破坏技




武器破坏技




秘奥义




姿态










衣装



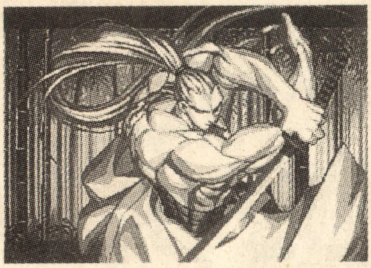






# 霸王丸、花讽院和仲……斩断所有不中意的东西!!

## 幻十郎与宿敌霸王刃的关系



幻十郎执着地攻击着霸王丸，他曾经也是飞禅深山中的古寺枯华院中花讽院和仲的弟子。

二人入门几乎是在同一时期，但幻十郎的本领一直比霸王丸要更强一些。然而在一次练习中，幻十郎意外输给了霸王丸，从此他决心一定要杀死对方，此时他的灵魂已极端接近黑暗了。老师和仲认为幻十郎的技艺会带来灾难，于是把他赶出了山门。从此幻十郎对霸王丸和和种二人怀着深深的“仇恨”，发誓一定要进行报复。

虽然幻十郎一直在追杀霸王丸，但他们之间的这场决战却始终没有发生。

## 幼时痛苦的回忆和后背伤的由来

幻十郎出生于京都，从未见过父亲的面。

母亲是个清秀的女性，但却常常露出虚幻的表情，有时嘴里念念有词并做些奇怪的事情。

她常常带不同的男人回家，并用小钱打发幻十郎到外面去，直到傍晚才能回家。

某日母亲又像平时那样带回了不认识的男人，从此这个浪人就住在了幻十郎家中。



自从这个男人来了以后，幻十郎的身上大小伤痕就从未中断过。母亲也许已经疯了，从不阻止那男人的暴行。这时的幻十郎开始对人怀有杀意。

这样的日子继续着，某日幻十郎目睹了母亲与男人的勾当。这一瞬间在他心中腾起了一股火焰，他拾起男人放在角落中的大刀砍向母亲的情人，斩断了那男人的双腕。

扔下大刀正要离家的幻十郎突然感到后背有燃烧般火热的感觉，回头却看到手舞带血大刀的母亲，头发蓬乱，口不成句的呜咽着她，已经完全疯了。

之后幻十郎就什么也不记得了。

飞溅的血沫，震耳的男人的声音，母亲的悲咽，火热的后背……

……在另一边的血海中，是一对气绝的男女的身影。

幻十郎后背的伤就是这么来的，这是他痛苦的经历，也是他的灵魂靠近黑暗的最大原因。

## 控制幻十郎的极端黑暗的灵魂

被枯华院赶走的幻十郎，之后是如何生活的呢?

实际上他马上就接到了以巨大报酬为代价去杀人的委托，从他离开师门起斩杀的人数已超过了200多人。但是，幻十郎的目的始终是杀死霸王丸。

灵魂极端接近黑暗的幻十郎，其生活中也充满了血腥，仿佛是他自己希望彻底落入地狱一般。

幻十郎的灵魂得以解救的日子会来到吗? 不过，只要霸王丸还活着，这一天就不会来到吧……

### 相关人物

**花讽院和仲**



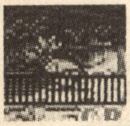
幻十郎与霸王丸的师父，居住在飞禅山深处古寺枯华院之中。由于幻十郎的灵魂日益接近黑暗，因此他认为其技艺必定会给世人带来灾难，于是将幻十郎逐出山门。

**霸王丸**



与幻十郎是师兄弟，为了磨练自己的剑技，他携带着豪剑——河豚毒云游四方，不断挑战强者。幻十郎离开师门之后，对霸王丸怀有深深的恨意，始终想拼死复仇。

**青蛙**



它总会与幻十郎一起出现，几乎已经成为人们公认的幻十郎的伙伴。在幻十郎的挑衅画面以及结尾画面中，你都可看到它的身影。究竟这只青蛙与幻十郎有什么样的渊缘呢? 这一点至今还没人知道。

## 设定原画



### 开发者的评价

对我来说牙神幻十郎是个“了不起的家伙”，在某种意义上是理想中的人物。

想玩的时候就玩，不喜欢的东西就斩倒。

即使是时代与今天不同，但能过上这种生活的幻十郎仍然是个“了不起的家伙”。

以上是我个人的意见，但以设计者的观点来讲幻十郎却绝对是个“麻烦的家伙”。变为3D之后，突刺投等技巧都要调整数据，必须下很大功夫才行，真是个让人伤脑筋的人物呀！

不过即使是“麻烦的家伙”，我自己玩的时候还是会使幻十郎……

“可憎或单纯的人”就是幻十郎。

### Q&A CONNER

Q：牙神幻十郎有原型人物吗？

A：他是原创的，这个人物的概念是邪恶却单纯，大杯饮酒，用玩的“花牌”进行攻击，经过各种测试才形成了今天的人物。

Q：产生牙神幻十郎的起因是什么呢？

A：为了给霸王丸找到对手，而产生了他，当初预定的对手人物是桔右京，但他转变成为“在爱中生活的男人”后，已经不能负担这个对手的任务了，于是幻十郎诞生了。

Q：预定本作发售的新作中舞台设定变为20年后的世界，这个时代幻十郎是如何生活的呢？

A：为了与霸王丸决战而磨练着本领，也许是仍在杀人吧……

Q：幻十郎如何称呼青蛙的？

A：“喂”、“你”。无论怎么称呼都跟在幻十郎后面的青蛙，也许是最理解幻十郎的生命吧？

电子游戏广场

# 完全攻略





收录热销游戏的最快攻略




# VALKYRIE PROFILE
# 女神传说

## 完全攻略及系统解析

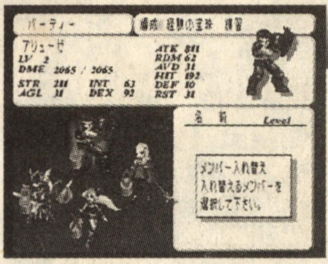
机种:PS　厂商:ENIX　类型:RPG
媒体:CD－ROM×2　发售日:1999 年 12 月 22 日

## 游戏的基础知识和系统详细介绍!




### 6种开始菜单

本游戏开始的标题画面内有 6 种选项，除了进行游戏的本篇故事外，还有直接收听游戏中的音乐音效和片头动画的菜单。



### 经验的宝珠

当一场重要的战斗完成后，会得到有关的事件经验值，这些经验值可以由玩者自由分配，是相当便利的系统。

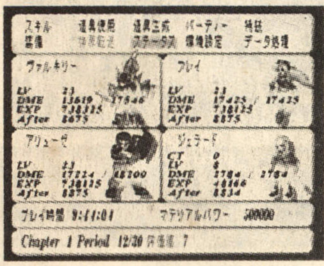
### 在游戏开始选择难易度

| 难易度设定 | EASY | NORMAL | HARD |
|---|---|---|---|
| 入手经验值 | 多 | 普通 | 普通 |
| 道具种类 | 少 | 普通 | 多 |
| 每一张的长短 | 短 | 普通 | 短 |
| 迷宫 | 少 | 普通 | 多 |
| 登场角色 | 少 | 普通 | +α |
| 初期等级 | 角色固有 | 角色固有 | 全员 LV1 |
| 可能到达的 ENDING | B /C | A /B /C | A /B /C |

在游戏的主情节开始前会出现难易度的选择，由于不同的难度会导致游戏内容的增添，并且还可能影响到 ENDING 的种类，所以在开始前要慎重选择。

### 游戏中时间的概念

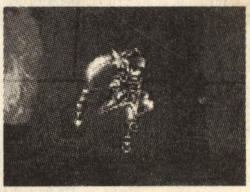
本游戏中的时间用 Chapter、Period 表示，Chapter 表示一个大的章节，而 Period 则表示每一章节中所经过的回合数，回合数的增加以村镇和迷宫所规定的固定数值为标准。当玩者发现没有其它新情节也可以在角色检索画面中按开始键使剩余 Period 数马上使完。



### 状态画面

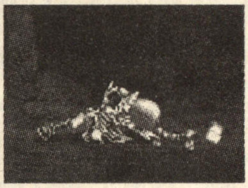
在角色检索画面中可以对角色下达所有有关的指令，还可以自由提升角色的基本等级和 SKILL 等级。

### 在迷宫中角色的基本动作



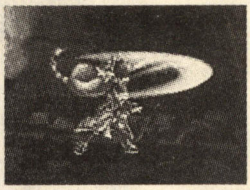
跳跃

用×键进行跳跃，按键的时间长短会影响到跳跃的距离和高度。



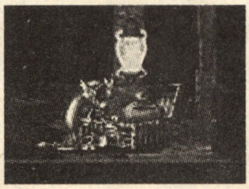
滑行

方向键↓＋×键可以使角色滑过比较窄的通路。



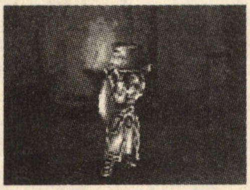
挥剑

按○键，接触到敌人进入到战斗，还可以启动机关和破坏特定物体。



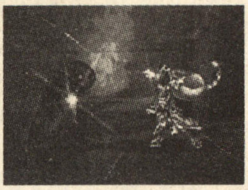
打开宝箱

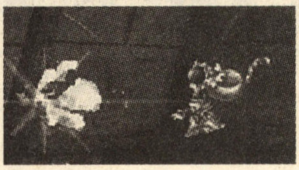
在宝箱前蹲下并按○键并蹲下可获得宝物。



使用物品

用○键可推动或举起较重的物品，之后用○投掷，用×原地放下。





使用晶石

利用□键可放出冰晶石，不但可以冻住敌人也可在墙上作成阶梯，以便到更高的地方。另外，在同一地点连续放三块晶石后便会出现水雾，在水雾的中心按↓可使角色漂浮在空中一段时间，这种方法在游戏的后半程会经常用到，请玩者务必提前掌握。

# Battle

与其他的 RPG 作品相比，本游戏把角色的成长放在了极为重要的位置上，而战斗的成败也与角色的能力有着相当密切的关系，因此只有把握各个角色的特点，才能有效地战胜对手，这一点是要在战斗前考虑的事情。

## 通常攻击、连续攻击、决め技

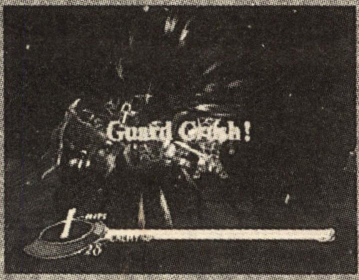
角色装备武器的攻击方式分为三种，从状态画面中可以看到，有三个○的武器表示可以进行三次连续攻击，而只有一个○的武器则只能在一回合中攻击一次，当发生了连续攻击时，击打的连击数在画在下会出现 HIT 的数值，而数值下方的气槽则与“决め技”发动有关。

在与 DME(体力)高的敌人战斗时，靠单发技是很难取胜的，因此玩者要尽量使用连续技，以有效的连续不断击打敌人，然后再用“决め技”是本作中最大的特点。



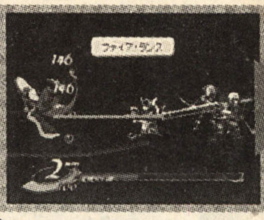
### POINT COMBO GUARD 与 GUARD CRASH

无论是敌人还是己方角色在战斗中都会出现使对手的通常攻击、连续攻击无效的防御，这就是被称为“COMBO GUARD”的系统。




### 决め技的发动条件

决め技槽达到 100 时并且角色的 CT 槽为 0 便可以在发动后使用了。



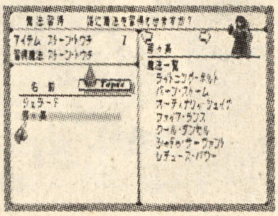




## 魔法的知识和活用法

魔术师与弓兵和剑士不同，不存在普通攻击技，相反只可以安装一个魔法，在战斗中用相应的键就可以发出。

魔法攻击与普通攻击不同，一次攻击中有多个小攻击，但使用的技也有 CT 概念，很难在每个回合能使用出来。

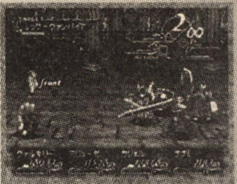


**魔法的修得**

只能对角色使用得到的咒文书，使之习得新的魔法，只是提升等级，并不会修得新魔法。

### POINT CT 的概念与魔法的攻击

CT 就是要使用一种技或魔法所需要的回合数，越是强力的技和魔法 CT 也越高，一旦使用后就长期无法发动了。相反只要装备 CT 低的魔法，就可连续使用。不过技与魔法不同，无法加以选择。

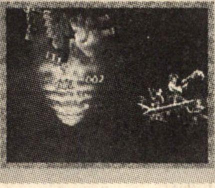


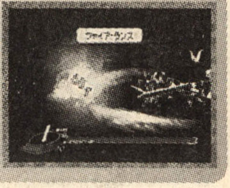
使 CT 槽增加的魔法举例()内数值为 CT 值
ファイアランス(3)　バーンストーム(2)　ポイズンブロウ(2)

### POINT 魔法的效果范围～单体与全体～

魔法有单体或全体两种效果范围，单体是指敌我方的一个人，全体是指敌我方的全部。同一魔法有单体/全体的不同，要注意一下效果范围，基本上全体魔法比单体的 CT 值高。

▶范围攻击和单体攻击所产生的伤害效果有明显差异，请视情况再决定使用什么类型的魔法。

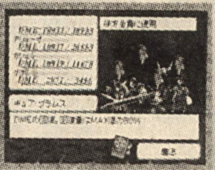


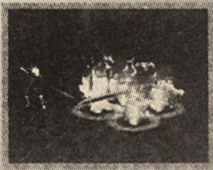



### POINT 回复魔法与辅助魔法的使用方法

攻击辅助魔法、回复魔法不像攻击魔法那样可以设置键，使用时按 SELECT 键打开菜单就可使用了。但是这些魔法在 CT 为 0 时也同样无法使用，另外使用后，CT 值便会增加到最大。

▶在战斗中用选择键打开指令菜单，可以对角色进行板复或解除异常状态。

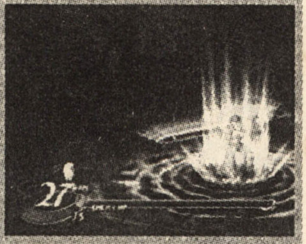




# 对应状况的战斗和其方法

## 1 从技连接至技的攻击方法

在战斗画面的表示中使用越早，初期值就越高，随着技的发动，初期值就会下降，要连续使用多个技的话，按顺序发出技就变得很重要了，应尽量使用便于积累气槽的技。

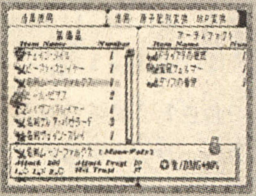


**决め技的回数与气槽初期值的关系**

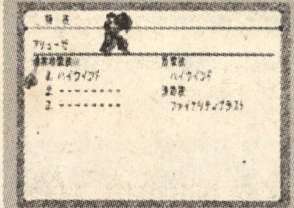
2 回最大值:80　3 回最大值:60　4 回最大值:0

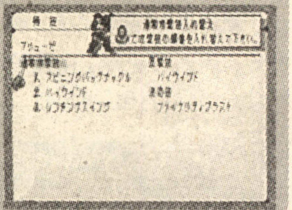
| 便于提升气槽的技 | 不便于提升气槽的技 |
|---|---|
| ファイナリティブラスト(アリューゼ) | ボイドエクストリーム(ベリナス) |
| ニーベルンバレスティ(ヴァルキリー) | ジャストストリーム(ロウファ) |

## 2 改变武器和攻击技



普通攻击时，如改变了武器，攻击次数或技的内容也会改变，所以要注意武器的攻击力、攻击次数和技。另外使用技时武器的攻击力会改变其威力，所以要使用攻击次数多和威力更大的武器。

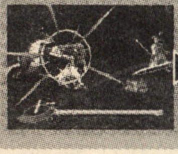


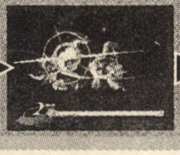


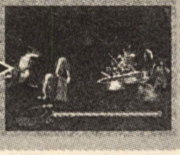
## 3 连续使用技与魔法

可以攻击倒地的敌人的紫色"紫炎石"，还具有减少 1 个 CT 的效果，如果在战斗中大量取得的话，就可在每个回合使用技与魔法了，另外还应利用"ヘイストリング等减少 CT 的装备品。

**紫炎石** 将敌人击倒在地



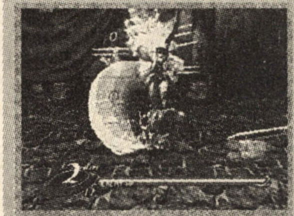




## 4 得到宝箱和经验值的战斗方法

与"紫炎石"同样，增加经验值的"魔晶石"和装有道具的宝箱也有出现的规律。攻击中对击飞至空中的敌人再加以攻击就会出现魔晶石。宝箱是随机出现的，但如采用前一方法就更容易出现了，所以有机会就应该多进行攻击。

**魔晶石** 空中的敌人攻击



**宝箱** 空中的敌人连续攻击



## 5 进行无法防守的攻击

连续技防御基本上只在攻击的第一击时发生，只要第一下防住了，以后的攻击就无法命中了，下面介绍几种不会被防住的攻击方法。

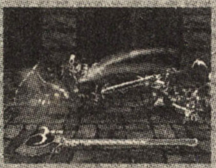
**SKILL 发动使防御崩坏**

▶在一定机率下发动 SKILL 破坏敌人防御。



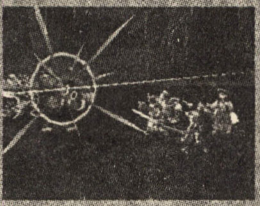
**魔法是绝对不能防御的**

▶无论什么样的敌人都不能防御魔法。



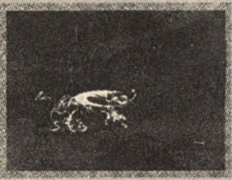
### CHECK 使魔的攻击是不会被防御的

法师在 CT 消耗之中时，可使用"ウェイトリアクション"来通过使魔进行攻击，使魔的攻击与魔法同样，绝对不会被防。虽然使魔本身的攻击力不高，但这也算是最好的利用方法了。



## 6 战斗前的体势造成的有利和不利

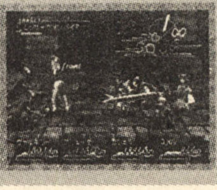
在画面上接触敌人后就会进入战斗，这个时候接触的状态将会改变战斗之后的状态，最好的姿势是向对手挥剑并进入战斗。



**接触敌人时的两种模式**

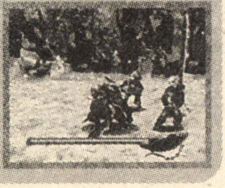
**1. 与敌人同时攻击**

以全员 CT 槽为 1 的状态开始战斗，第一回合无法使用技和魔法。



**2. 被敌人占先**

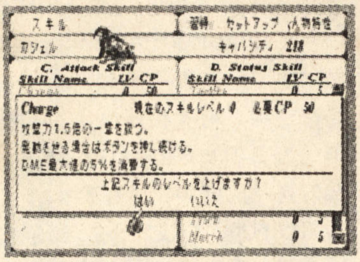
战斗开始后受到攻击，之后才轮到玩者进行攻击。



# SKILL

SKILL 是让角色的能力得到大幅度提升的技术和知识，这也是本游戏中发挥最大战斗效果的要点。另外，有些 SKILL 数值会对角色是否能在神界活跃有重大影响。因此在战斗前掌握 SKILL 的种类和用法是很重要的。

## SKILL 的学习与成长



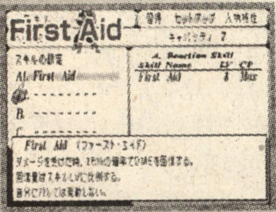
SKILL 与魔法同样，使用相应的书物就可学会，生长之中还要有升级时可得到的 CP 点，通过对 CP 的消耗得以成长，SKILL 的用法大致分为 4 类，下面对各类型加以详细说明。

## Ⓐ Reaction Skill



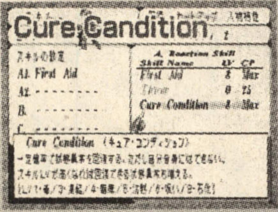

正如其名称那样，通过某个要素的发动而可以使用的 SKILL。在战斗前可以设置两个种类，满足条件后就会自动发动。有回复伤害的“ファーストエイト”，有攻击的同时投出短剑的スロー，有对应状况在回合开始时使用道具的“オートアイテム”等等。

**此种 SKILL 最多只能装备两种**




### 体力回复的基本方法

每回合以 15% 的确率发动，回复量与 SKILL 级别成正比，不仅可以回复自己的伤害，还可在全员间相互回复。



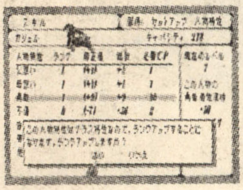

### 战斗不能以外的状态回复

以一定概率发动，可回复状态异常，级别越高，可回复的异常状态种类就越多，但它与ファーストエイド相同，自己无法回复。

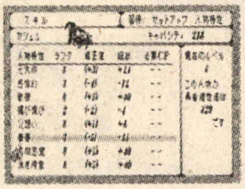
## 人物特性与勇者的适性

CP 应使用于人物特性的成长中，它可以提升人物特性的长处，弥补缺点，并提高活跃于神界中的勇者适性值。

**勇者适性值的计算式**
**人物特性的合计 + 现在 LV ×2 = 勇者适性值**

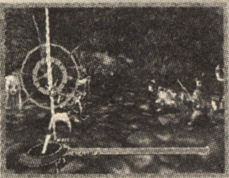


◀消费 CP 值可增加角色的勇者适应值。



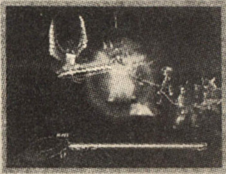
◀每个角色都有其特性的界限。

## Ⓑ Support Skill



战斗中辅助攻击的 SKILL，只可安装一种，与 A 类同样是自动发动的，但只限于敌我双方攻击的时候。在攻击的同时可使用冲击波加以追击，或制造替身进行攻击，只要满足了攻击或反击敌人时的条件，就可以 100% 的确率发出。

## Ⓒ Attack Skill

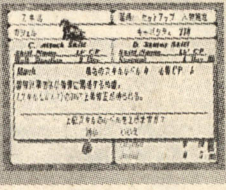


战斗中为普通攻击加上附加效果的 SKILL，发动时要求有一个固有的键，只可设置 1 种，只限设定了该 SKILL 的人物在攻击时才可使用，有可提高攻击力的“チャージ”，转到敌人身后并攻击的“ダーク”、破坏对方体势的“トリックステップ”等。

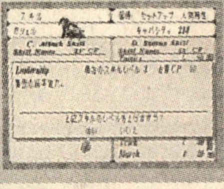
## Ⓓ Status Skill

能响人物能力的 SKILL，有大量提升能力值或提升人物特性的两个种类，在 4 种 SKILL 中，只有 D 型无须设置，只须学会就可以使用了。

**不同的角色所要优先修得的 SKILL 也不一样**



▶高等级 SKILL 会使角色越来越强。

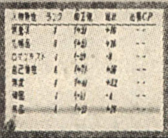


▶神界需要高能力值的人材。

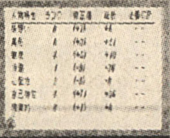
### 人物特性的不同

**以勇者方向成长的人材**

**ペリナス**：正极特性较多，负极特性的修正值较低。

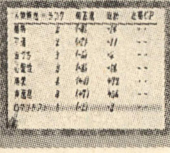


**洵**：可提升敏捷度等特性的能力，在神界中十分有用。

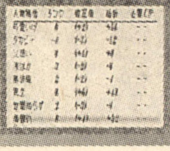


**不以勇者方向成长的人材**

**ラウリィ**：负极特性的数值很多，其修正值也较高。



**ジェラード**：正数多，负数也很多，这种特性也不适合成为勇者。



# Transfer

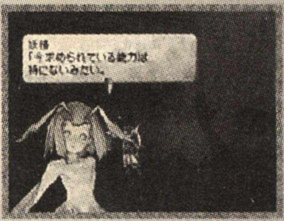
将自己培养同伴送往神界，由于角色在神界中并不受玩者控制，也因此在转送之前一定要尽量提升角色的能力，这样才能使该角色在神界中活跃，不然便会获得极低的评价。

## 神界转送中所需的人才



神界所需的人材，与神界战争的状态无关，其能力与人数一直是固定的，每章所需的人数是两个人，与其让同伙在身边闲着，倒不如相继送至神界，以下是所需的能力，请玩者参考。

## Chapter 1 中所需人材



在 CHAPTER 1 中，要求的勇者乱性值只有 40，虽然现在共有 4 位同伙，但因为アリューゼ拒绝神界转送，所以实际只有 3 人可以利用，应该把ラウリィ留在手边，送走另两个人，ベリナス也很优秀，也可只把ジエラード一人送走。

## Chapter 2 中所需人材



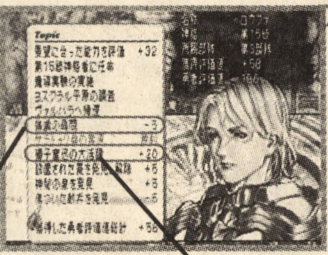
本章中加入了两个仲间，其中ロウファ可以送走，另一个人比较难选，如果ベリナス在的话，就可把他送走，洵是随机加入仲间的，所以要把他送走就必须在上一章先做些准备，当然也可只送ロウファ一个人。

## Chapter 3 中所需人材



这一章中加入的仲间使弓兵的人数达到了两个人，第一章里留下ラウリィ的理由是为了在这里送至神界去，剩下的人最好是ジェイクリーナス，但有可能在第 4 章都无法见到他。这种时候应把ベリナス、カシュル或那那美等借用代替者送走。

## 同伴们在神界的活跃



被送至神界中的同伙的情况，在每章的终结可从送到的报告中了解到。送走的同伴的职业和能力，以及人物特性将决定报告的内容，把优秀的人材派到神界中去吧。

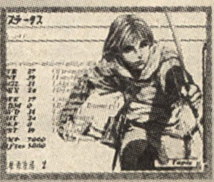
青色项目为事件

只要活跃就可增加勇者适性值

## CHECK 神界勇者战死的情况

转送至神界的勇者的能力过低就无法完成任务了，运气不好的话，还可能会在激战中阵亡，所以应该锻炼好他们的能力，整齐装备再送至神界。

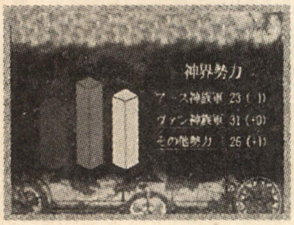
▶装备弱而且等级低的角色被送到神界后很可能发生阵亡的事件。





## 从神界得到的报酬

送出优秀的人物，以使主人公忠实地完成任务，就可从神界得到以下的两种报酬，另外送出的人材，还会改变神界战争的势力图变化。




### マテリアライズ点

道具生成所需的数值就是マテリアライズ点（MP），送到的数值根据人材的数量，他们的活动、势力图的有利与不利而发生一些变化。



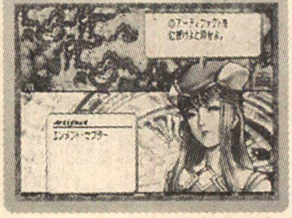
### アーティファクト

アーティファクト是神界之王オーディン所拥有的强力道具，对应所送人材的成果，可以得到道具生成中得不到的贵重咒文书或武器防具。



### CHECK 不送人材会怎么样？

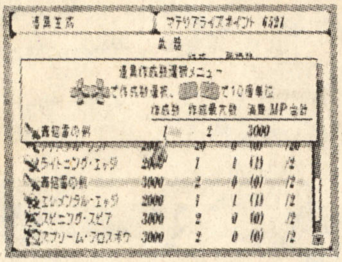
神界战争将不利于アース一族，从オーディン得到的评价也很低，这种情况将影响得到的 MP 或アーティファ外的值。



# Item

在战斗中道具的使用是相当重要的，由于本游戏取消了金钱的设定，取而代之的用 MP 来交换道具，另外使用原子配列变换还可以得到许多不能买到的物品。这种系统使道具的种类和出现方法更具多样化。

## 道具生成和使用

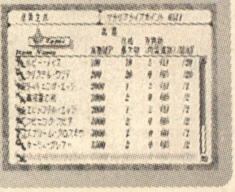


道具生成需要有神界奖赏的 MP，不同制作物的 MP 消耗也不同，但基本上效果强大的东西，持久效果或影响属性的东西，其所需的 MP 也一定很高，如何利用有限的 MP 来制作道具是重要的一点。

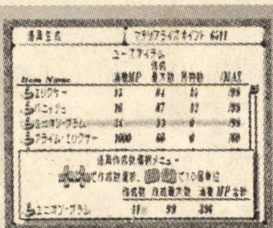
## POINT 增加可制作的道具

随着故事的发展，可制作的道具的种类也会不断增加，无论有多少 MP，也不可能从最初就制作出强力的物品，相反随着故事民展，只需很少 MP 就可得到有效装备，每进入一章都应检验增加的可制作道具。





## 使用道具

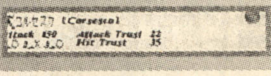


道具生成只能在世界地图和 SAVE 点中进行，其中有回复体力的エリクサー，从战斗不能中复苏的ユニオン・プラム等回复道具，应常备在身边。

**经常要持有的物品**
- エリクサー：回复体力最大值的 30%
- ユニオン・プラム：使己方角色复活
- スペクタクルズ：探查敌人的能力和弱点

## 武器

消耗 MP 高＝强力武器的公式，在此并不成立，重点是攻击力（ATTACK）的值和攻击次数，在普通战斗中这两者的影响较大，在游戏初期并不须要消耗 1000 以上 MP 的武器。



**做成武器种类**

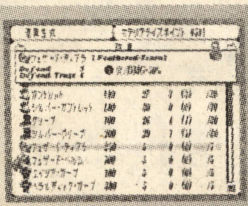
**片手剑：ライトニングエッジ**
攻击力低，可给害怕雷属性的敌人以 2 倍伤害。

**片手剑：クリシュマルド**
消耗 MP 低，但攻击回数与攻击力很平均，便于使用。

**双手剑：エレメンタル・エッジ**
在初期唯一可攻击 3 次的武器，攻击力低，但很适合这个阶段。

**弓：ラピッド・クロスボウ**
攻击次数与攻击力很平均，常能得到敌人落下的宝箱。

## 防具

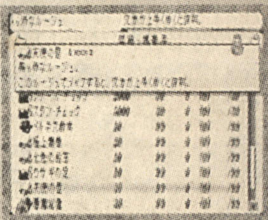


防具与武器不同，消耗的 MP 与防御力是成正比的，铠可以从敌人的宝箱中得到，所以应集中制作其他的防具，装备防具时要考虑到属性，这样可以阻止炎ブレス等敌人的特殊攻击。

**如果给一位角色装备上……**
フェザードヘルム＋ヘラルディックガーブ＋エクストリームガード
（冰 DMG－50%）（圣 DMG－50%）（炎 DMG－50%）
冰、圣、炎的伤害全部减 50%

## 装备携带品

装饰携带品主要分为利用战斗和辅助人物特性两大种类，送到神界的人材与身边的人材，所装备的东西不同。基本上应在战斗中装备战斗用具，在送至天界之前再改为辅助物品，在道具中，有的可提升攻击力，有的减少 CT，应尽早拿到手中，因为装备数量有限，所以不用制造太多。



## 访问故乡并得到遗物

因为与ヴァルキリー的相会，同伴们成为了神界的候补勇者。前然以前的他们是生活在地上界的。在成为仲间后再次访问城市，就可得到他们在地上界时的惯用品，回忆物……遗物。这里为大家总结了遗品的情况，其中有的对战斗很有用，一家要得到。



### アリューゼ ［アルトリア］

在アソューゼ家的 2 层アソューゼ的房间中可得到ドラゴンスレイヤー。要与第 2 章以后出场的龙战斗，一定要得到这个道具。

**ドラゴンスレイヤー**





### ラウリィ ［クレルモンフェラン］

クレルモンフェラン森是ラウソィ与恋人ミソア的宝贵回忆之地。在此得到的道具有什么效果还不清楚，反正总会有用的。

**战乙女的首饰**





### ベリナス ［ラッセン］

在バソナス舍命相救的心爱女性阿沙加的屋内得到。与"战乙女の首饰り"相同，具体效果不明，但还是应给バソナス装备上。

**押し花**

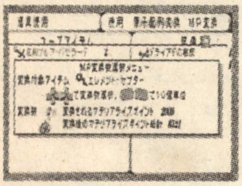


## MP 变换的活用法

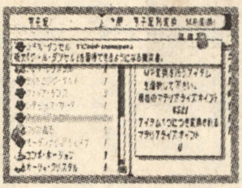
例如得到新装备后可以像老装备那样，把用不着的道具回归为 MP 的方法，就是 MP 变换使用法。

虽然可变换的 MP 并不多，但为了制作新的道具就应一点一滴的从基础做起。

▶将道具转换为MP。

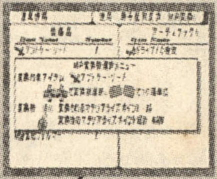


▶在道具中也有不能转换的物品。

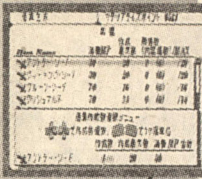


## CHECK 与道具生成的关系

道具生成与 MP 的关系就如同再利用一般，制作出的东西还可回复为 MP，但代价是只能得到制作时一半的 MP，在为新同伴人物制作装备的时候，不要把不能装备的东西变回为 MP，先存个记录再多试几次，尽量有效地利用 MP。



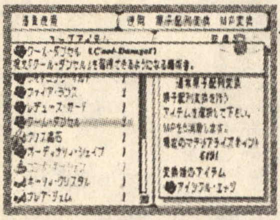
变回 MP 数值减半



做成需要的数量

## 原子配列变换的使用方法

原子配列变换是从一个道具制作出另一个道具，因为是原子配列的变换，所以无法制作极为不同的东西，而且只能由某些道具加以改造，以下把用法分为了 3 个类型。



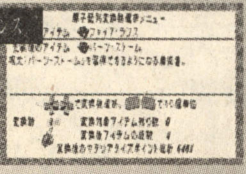
### 使用法 制作同一类型的不同种类道具

**[对象物品：スキル・咒文书・武器・防具]**

虽然不能改变用途，但却可制作出内容不同的东西，只要可变为咒文书，SKILL 书等用于攻击的道具，这是原子配列变换中最基本的使用方法。

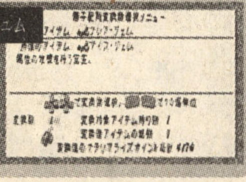
**改变后也可恢复：バーン・ストーム→ファイア・ランス**

バーン・ストーム和ファイア・ランス的咒文书有相互关系，所以可通过原子配列来变化。只要得到其中一者，就可来回变换原子配列。



**变换后无法回复：アントラーソード→フレア・ジェム**

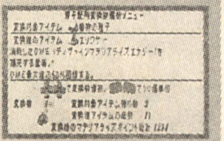
把武器改变为攻击道具后，就无法恢复了，通过这种原子配列变换，可以造出不同属性的消耗攻击道具。



### 使用法 由原料物质创作道具

**[对象物品：种子・植物・矿石・画物]**

对于无法使用的道具，可用原子配列变换把它当作原料造出新物品，从种子、植物中可制作出回复道具，从矿石中可制作出装饰携带物，其中植物主要从敌人手中拿到。



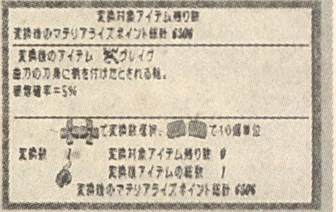
**变换举例**

①植物的种子→エリクサー ③クリス晶石→マリス・サーチ
②セボリ——→ バニッシュ ④ミスリル矿石→ヒール・ピアス

### 使用法 修复被毁的道具

**[对象物品：坏れた剑・坏れた枪・坏・れた铠]**

从敌人手中得到的宝箱中有许多道具一开始就是坏的，它们与种子、矿石同样，无法马上加以使用，但使用原子配列变换则可以把它们修复。但是被此东西不是由 MP 制作而成的神界物品，所以还有再次毁灭的可能性。

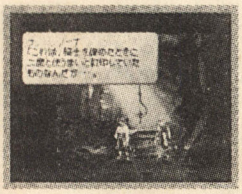




**ジェイクリーナス**
**[クレルモンフェラン]**

被剥夺骑士之位时封印了的心爱的弓。攻击力很高，对于魔鸟族有极大的效果，但有 5% 的确率会被毁坏，应避免常用。

**レイヴンスレイヤー**





**那那美**
**[海蓝]**

那那美生长的昴后神社中代代相传的神器。访问神社会可以美奈代那里得到。表面上是个刀，但实际是个具体魔力的东西。

**护身刀『龙仙』**





**カシエル**
**[カミール村]**

为了挽救幼子，**カシエル**用自己的生命进行交换。在他的墓上插着剑是他心爱的名剑**ヴェイン・スレイ**。威力极强且准确。

**名剑ヴェイン・スレイ**





**梦溜**
**[海蓝]**

梦溜的妈妈安息的地方海蓝，也是她与赋之的回忆之地。在此可得到梦流造出的王流璃的碎片。虽然具体效果不明，但一定要拿到它。

**玉琉璃的欠片**

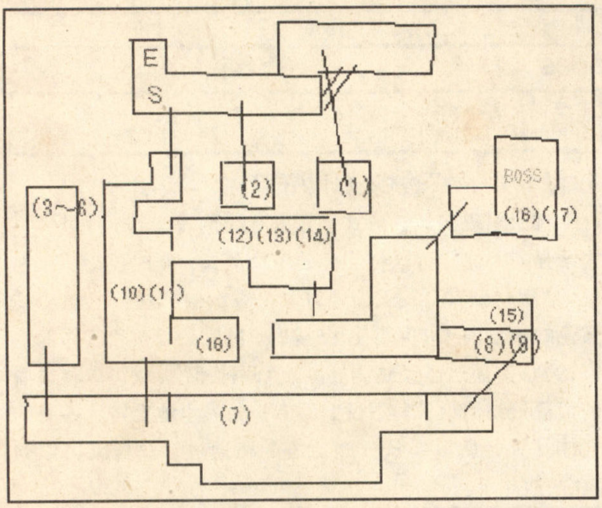


# 游戏全部流程及要点解说(以 HARD 模式为主)

## CHAPTER 0

### 1. アルトリア山岳遗迹

途中按照女神フレイ的提示进行，注意投掷宝箱时会损坏其中的道具，在对 BOSS 战时フレイ会离开队伍，战斗胜利后，可得到“宝剑グソムガウデイ”，这对以后出现的“尸龙”有持效，不过取得这件宝物会影响到你的评价值，所以是取是舍就由玩家自己来定了。




**迷宫中所取得的道具**

(1)铁格子の键
(2)天空の瞳
(3)エンジェル・キュリオ
(4)セボリー
(5)クリス晶石
(6)ベラドンナ
(7)エレメント・セプター
(8)ジギタリス
(9)ファイア・ランス
(10)植物の种子
(11)不老不死の书
(12)植物の种子
(13)トレジャー・サーチ
(14)植物の种子
(15)ラピス晶石
(16)封印の小箱
(17)宝剑グリム・ガウディ
(18)将石柱破坏得到事件经验值 500

**事件经验值**

每得到一个アーティファクト:100
将石柱破坏:500　完成事件:3000

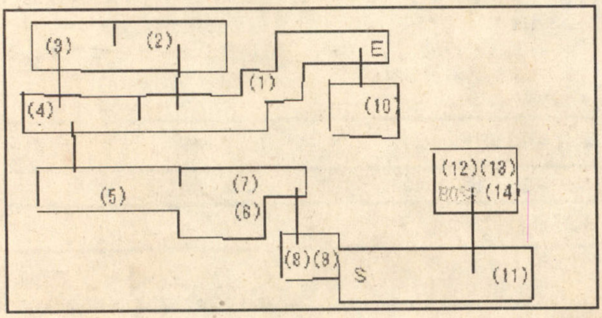
**BOSS**

エルダーヴァンパイア

## CHAPTER 1

### 1. ゾルデ地下基地

先从入口右侧落下，取得 SKILL“アタック．パワー”




后再去其它的地方，这样可以提前修得这项特技，迷宫中的基它宝物也可以用原子配列看一下是否有重要的物品可以变换。打败 BOSS 后的“青灰色の首饰”一定要取得，因为它可以令角色升级时多获得 100 个 CP。

**精神集中时所发生的事件**

●在クレルモンフェラン可令ラウリィ成为同伴
●ゾルデ地下墓地　●在ラッセン可令ベリナス成为同伴
●凶祸の森(Easy,Normal)　●忘却の洞窟

**神界の要求**

勇者适性值 40 以上

| 在神界フェイズ与女神见面后所得到的赠物 | |
|---|---|
| エレメント・セプター | ファイア・ランス |
| クール・ダンセル | ウエイト・リアクション |
| オーディナイ・シエイプ | コンボ・カウンター |
| 以下物品随机出现，请用读取 SAVE 的方法多试几次 | |
| ライトニング・エッジ | 轰招雷の剑 |
| エレメンタル・エッジ | スピニング・スピア |
| スプリーム・クロスボウ | ホーリィ・ブレアー |

**可以收得的同伴**

ラウリィ、ベリナス

**迷宫中所取得的道具**

(1)ショート・ボウ
(2)将石碑放到魔法方阵上获得事件经验值 1000
(3)将石碑放到魔法方阵上获得事件经验值 1000
(4)アボイド
(5)将石碑放到魔法方阵上获得事件经验值 1000
(6)ファイア・ランス
(7)将石碑放到魔法方阵上获得事件经验值 1000
(8)ブロード・ソード
(9)天空の瞳　(10)アタック・パワー
(11)エレメント・セプター　(12)アーティファクト
(13)マジック・パワー　(14)クールダンセル

**事件经验值**

每得到一个アーティファクト:600　将石碑放到魔法方阵上获得:1000
将 SAVE 点前部屋的石像破坏:5000　完成事件:10000

**BOSS**

ドロウシャーマン×2、ヴァイオレント・エイプマン

### 2. 凶祸の森(EASY NORMAL)

迷宫并不是很难，而且多数敌人都怕火属性攻击，因为我方的魔法师ジェラート要装备 (SET. UP) 火魔法，对 BOSS 战时用火魔法比较轻松。

**迷宫中所取得的道具**

| | |
|---|---|
| 天空の瞳 | アイシクル・エッジ |
| フレア・クリスタル | ラピス晶石 |
| エレメント・セプター×2 | エクストリームガード |
| 不死鸟の羽 | |

**BOSS**

インセイン・イエティ

# CHAPTER 2

### 精神集中时所发生的事件

- ●在アルトリア可令ロウファ成为同伴
- ●收得随机同伴时所发生的事件
- ●ネルソフ湿地带
- ●サレルノ实验场迹(Hard)
- ●龙宫洞窟(Easy,Normal)
- ●忘却の洞窟

### 神界の要求

勇者适性值 50　屈强な战士　Tactics,Leadership,Identify

| 在神界フェイズ与女神见面后所得到的赠物 | |
|---|---|
| エレメント・セプター | ライトニング・ボルト |
| シャドウ・サーヴァント | スプラッシュ |
| キュア・プラムス | スロー |
| エクストリーム・ガード | 青灰色の首饰 |

### 可以收得的同伴

ロウファア
洵、ジェイクリーナス、那々美中的一人。Hard 模式还会含有梦溜

## 1. 龙宫洞窟(EASY NORMAL)

很小的迷宫，BOSS 是一只龙，用以前得到的宝剑可以将之一击消灭。

### 迷宫中所取得的道具

| | |
|---|---|
| 天空の瞳 | ラピス晶石×2 |
| クリス晶石 | バーン・ストーム |
| 植物の种子 | ヘラドンナ |
| ロング・ソード | ショート・スピア |
| セボリー | クール・ダンセル |
| スランティング・レイン | 黑枪“鬼哭天使” |
| トリカブト | 名刀“绯莲” |
| エレメント・セプター | |

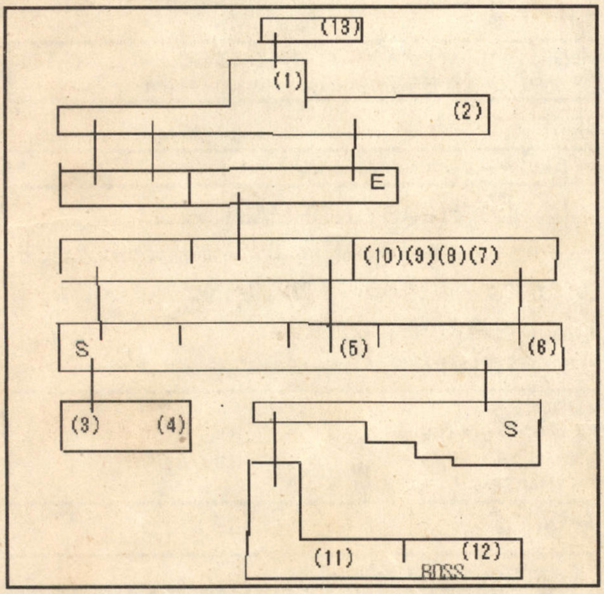
### 事件经验值

完成事件:18000

### BOSS

レッサードラゴン

## 2. ネルソフ湿地带




沼泽内有许多隐藏的宝箱，因此要仔细寻找，敌方的 BOSS 是一只尸龙，用宝剑可轻易取胜，没有的场合可以用圣属性的魔法或小晶向其攻击。

### 迷宫中所取得的道具

| | |
|---|---|
| (1)シャドゥー・サーヴァント | (8)ウエイト・リアクション |
| (2)シャドゥー・サーヴァント | (9)天空の瞳 |
| (3)キュア・コンディション | (10)エレメント・セプター |
| (4)ショート・スピア | (11)与ドラゴンゾンビ发生强制战斗 |
| (5)事件经验值 5000 | (12)アーティファクト |
| (6)チャージ | (13)ホーリィ・クリスタル |
| (7)ホーリィ・クリスタル | |

### 事件经验值

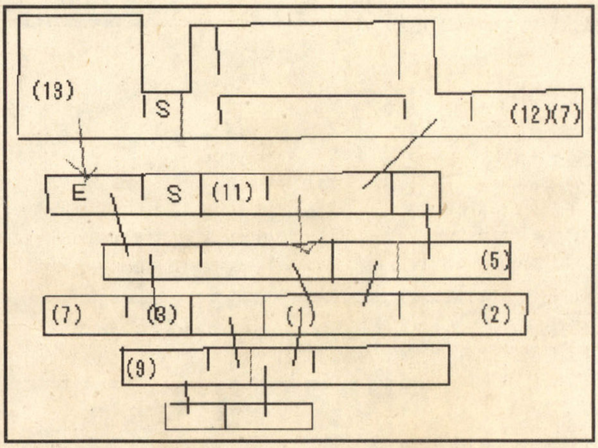
将腐木击倒:5000　完成事件:20000

### BOSS

ドラゴンゾンビ
[HP /13400 弱点 /炎雷圣　经验值 /4200　宝 /坏れた铠

## 3. サレルノ实验场迹(HARD)

首次出现的解迷形式，先去有红色气体的沼泽处，再去拿强酸，这样可以将红色的植物消灭，此时要用一次强酸，然后回到有个死人的地方取得香水，再取一次强酸，把蓝色的植物消灭(也要使用强酸)，最后去有黄色气体的地方，再快速通过已经枯萎的红、兰两种植物，就可以将最后的黄色植物消灭了。不过上面有一处喷水池会将你带着的气体扑灭，所以要从树藤上方的路通过，这样就可以与 BOSS 战斗了。




### 迷宫中所取得的道具

| | |
|---|---|
| (1)スランティング・レイン | (7)使主角事有红色气体 |
| (2)强酸 | (9)使主角事有黄色气体 |
| (3)香水 | (11)エレメント・セプター |
| (5)アイシクル・エッジ | (12)红莲の宝珠 |
| (6)天空の瞳 | (13)アーティファクト |

### 事件经验值

第一次使用强酸:12000　完成事件:18000

### BOSS

ハルピュイア
[ HP /12000 弱点 /炎毒　经验值 /7000 宝 /生命の腕轮 ]

# CHAPTER 3

**精神集中时所发生的事件**

- ●在カミール村カシエル成为同伴
- ●在海蓝可以使梦溜成为同伴(Easy, Normal)
- ●收得同伴时发生的事件
- ●ロ一ム丘陵のカラクリ屋敷(Hard)
- ●ゴ一ラ教团本部(Easy, Normal)
- ●忘却の洞窟

**神界の要求**

勇者适性值 65　　弓兵 Find Trap, Survival

| 在神界フェイズ与女神见面后所得到的赠物 | |
|---|---|
| エレメント・セプター | アイシクル・エッジ |
| バーン・ストーム | ダークネス・アロー |
| リフレクト・ソーサリー | オート・アイテム |
| 名フェイム・フェイン | 圣杯 |
| 以下物品随机出现,请用读取 SAVE 的方法多试几次 | |
| レディアンス・ソード | 天驱凤の剑 |
| イグニート・ソード | ハート・ピアース |
| クレセント・アロー | アクセプター・ロッド |

**可以收得的同伴**

カシエル
梦溜(Easy, Normal)
洵、ジェイクリーナス、那々美其中的一人,Hard 模式含有梦溜

## 1. ゴーラ教团本部(EASY NORMAL)

首先找到教祖，然后打败 7 个敌人，满足这些条件后就可以与 BOSS 战斗了。另外 BOSS 所有的部屋有个宝箱，要取得必须用搭冰块的方法使主角能抓住上方的链子。

**迷宫中所取得的道具**

| | |
|---|---|
| 天空の瞳 | フェアリィ・リング |
| ガッツ | ポイズン・チェック |
| ミスリル矿石 | ラピス晶石 |
| レデュース・パワー | エーテル・セプター |
| クリス晶石 | ダリスの香炉 |
| アデプト・イリュージョン | ガーゴイルの像 |

**事件经验值**

完成事件:30000

**BOSS**

ノーブルヴァンパイア、ウィルオ・ウィスプー×3

## 2. 奇岩洞窟(EASY NORMAL HARD)

首先,如カシェル没成为同伴,这里就不会出现了。

迷宫中有许多发射冷冻光结才能通的柱子冻住，再用剑砍就可以通过了(有些地方,要用多次反射方能通过)。战胜 BOSS 后可能到“黄金の鸡”，有了它之后每过一个 CHAPTER 可以得到几枚黄金的卵，这种道具可以提升角色的状态,并且很值钱。

**迷宫中所取得的道具**

| | |
|---|---|
| バスタード・ソード | 天空の瞳 |
| ディフェンド | ウォー・ハンマー |
| 名フレア・バゼラード | トリック・ステップ |
| ドラゴン・スレイヤー | 黄金の鸡 |
| レデュース・ガード | 苍剑グラン・スティング |

**事件经验值**

利用冷冻光线冻住挡路的柱子×3:各 6000　完成事件:30000

**BOSS**

クレーターデーモン

## 3. ブラムス城 EASY MARMAL HARD)

进攻后会出时间限制的表示，如果超过时限，就会强制离开此地(不过可再次进入)。玩者的目的是要在 4 分钟内找到“不死者の王”ブラムス,不过此时会发生只否与之一战的选项，此时一定不能和他交手，不然的话 A 级的 ENDING 就不会出现了。

**迷宫中所取得的道具**

| | |
|---|---|
| 名剑フレア・バゼラード | ビースト・スレイヤー |
| キュアー・プラムス | コンボ・カウンター |
| 名剑ムーン・ファルクス | ヘラドンナ |
| ユニコーンの角 | ウォー・ハンマー |
| オーディナリィ・シェイプ | ラピス晶石 |
| 植物の种子 | ミスリル矿石 |
| ポルト酒 | セボリー |
| スロー | ストーン・トウチ |

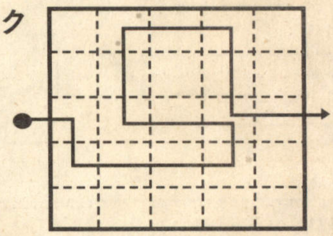
**事件经验值**

无

**BOSS**

ブラムス [HP /52000　经验值 /700]

## 4. ローム丘陵のカラクソ屋敷(HARD)



迷宫时有一外地域十分复杂,用语言无法详细说明还是看看地图上的路线吧!

**迷宫中所取得的道具**

| | |
|---|---|
| 天空の瞳 | 昂魔の镜 |
| アデプト・イリュージョン | 幻衣ミラージュ・ローブ |
| ガッツ | |

**事件经验值**

アーティファクト:1600　完成事件:50000

**BOSS**

キマイラ

# CHAPTER 4

**精神集中时所发生的事件**

- ●在ヴィルノア使エイミ成为同伴
- ●黑梦塔(Normal)
- ●暗黑塔ゼルヴァ(Hard)
- ●サッカス浸食洞
- ●收得同伴时发生的事件
- ●在フレンスブルグ使ロレンタ成为同伴并立刻进入レザード・ヴァレスの塔
- ●忘却の洞窟

**神界の要求**

勇者适性值 80　交涉上手な勇者 Trick , Demon Int , Hear Noise

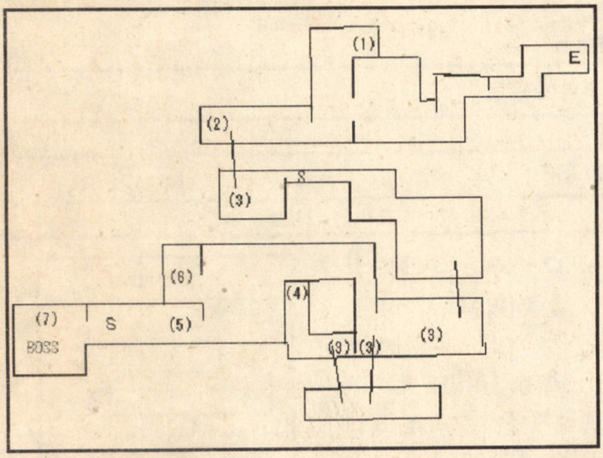
| 在神界フェイズ与女神见面后所得到的赠物 | |
|---|---|
| エーテル・セプター | 生命の腕轮 |
| クロス・エアレイド | スペル・レインフォース |
| レジスト・ダメージ | コンセントレーション |
| エヴォーク・フェザー | 幸せのコイン |

**可以收得的同伴**

エイミ、ロレンタ
梦溜(Easy, Normal)
洵、ジェイクリーナス、那々美其中的一人,Hard 模式含有梦溜

## 1. サツカス漫食洞(EASY NORMAL HARD)

途中的尸龙可以用宝剑消灭，在魔术师的像处调查，可以获得一些信息。打败 BOSS 后再与魔法师的灵魂对话，可得到一些经验值。这里提醒大家注意的是，战胜 BOSS 后有一件“幸せのコイン”的道具一定要拿，装备它可在战斗后获得近 2 倍的经验值。




**迷宫中所取得的道具**

| | |
|---|---|
| (1)天空の瞳 | (5)黑い玉(不是可以拥有的道具) |
| (2)ストライクエッジ | (6)机械(不是可以拥有的道具) |
| (4)名剑フレア・バゼラード | (7)幸せのコイン、生命の腕轮 |

**事件经验值**

| | |
|---|---|
| 用剑击打黑玉晶石:2000 | 使水流停止:15000 |
| アーティファクト:2100 | 完成事件:60000 |
| 再次和魔术师对话:500 | |

**BOSS**

クラーケン、クラブジャイアント ×3

## 2. レザード．ヴァレスの塔(NORMAL,HARD)

首先有塔中找到有石坂的地方，用剑破坏，这样就会出现一个转移魔法阵，利用这个魔法阵就可以到达 BOSS 所有的部屋了，与 BOSS 战斗时要注意他的大魔法，因此最好队伍中有两个魔法师，而且都要装备复活魔法和体力回复魔法。

请大家注意，无论这个家伙多强一定要想法打败他，不然最终的 A 级 ENDING 就看不到了。

**迷宫中所取得的道具**

| | |
|---|---|
| ウォー・ハンマー | ダンシング・ソード |
| ベラドンナ | バスタード・ソード |
| 天空の瞳 | アイシクル・エッジ |
| クール・ダンセル | 配列变换の宝珠 |
| ラピス晶石 | タイマー・リング |
| スプラッシュ | エーテル・セプター |
| 不老不死の书 | オーディナリィ・シェイプ |
| 黄水晶 ×2 | 卑金属 |
| アサ教典 | |

**事件经验值**

将石像破坏:12000 ×2

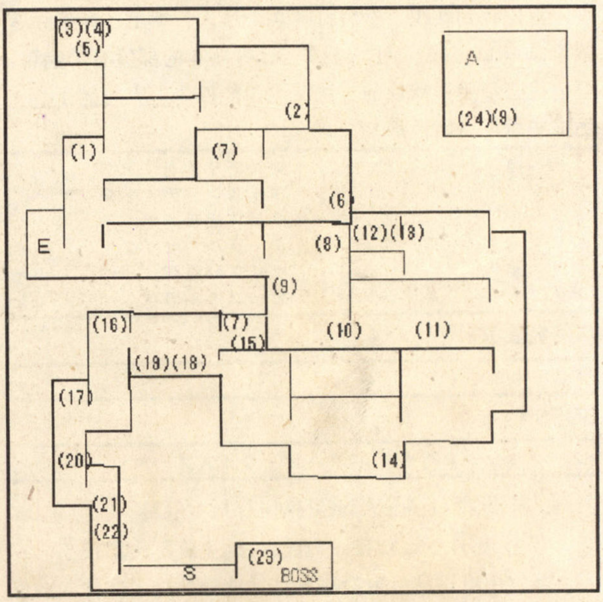
**BOSS**

レザード・ヴァレス、ドラゴントゥースウォーリア ×2

## 3. 暗黑塔ゼルヴァ(HARD)

首先找到心脏部位，用剑使它起动，这样拦路的柱子就会不起作用，在路上如掉下陷井可以从转移点出来，转移点处有隐藏宝箱，请仔细寻找。与 BOSS 战斗时注意发动“凭依”的敌人攻击力会很高。

最后的宝箱中有苏生的秘法书，一定要得到，用配列变换宝珠可将它变成上级变换宝，这样就可以获得许多强力的武器和稀有的 SKILL 道具。




**迷宫中所取得的道具**

| | |
|---|---|
| (1)天空の瞳 | (14)セポリー |
| (2)ポイズン・ブロウ | (15)透化药 |
| (3)オート・アイテム | (16)ノイズ・アロー |
| (4)ウォー・ハンマー | (17)透化药 |
| (5)バスタード・ソード | (19)ライトニングボルト |
| (6)ヒット | (20)ポイズン・ブロウ |
| (7)向心脏部位攻击 | (21)植物の种子 |
| (8)マンドレイク | (22)ラピス晶石 |
| (9)メイジスレイヤー | (23)苏生秘法书、圣剑ロスト・セラフィ、蛇矛バシリスク |
| (12)圣遗物 | (24)红莲の宝珠 |
| (13)名剑フレア・バゼラード | |

**事件经验值**

| |
|---|
| 用劍击打心脏使之发生动作:12000×2 |
| アーティファクト:2100×3　完成事件:60000 |

**BOSS**

| |
|---|
| ヘルサーヴァント[HP /22000 经验值 /14000]×2 |

# CHAPTER 5

**精神集中时所发生的事件**

- 在フレンスブルク使メルティーナ成为同伴
(条件:必须打败レザード)
- 在ジェラベルン使ルシオ成为同伴
- 收得同伴时发生的事件
- アークダインの遗迹
- 炎の城塞(Hard)
- 忘却の洞窟

**神界の要求**

勇者适性值 90

敏捷、游泳得意　March, Attack Pow, Resist Damege, Defend

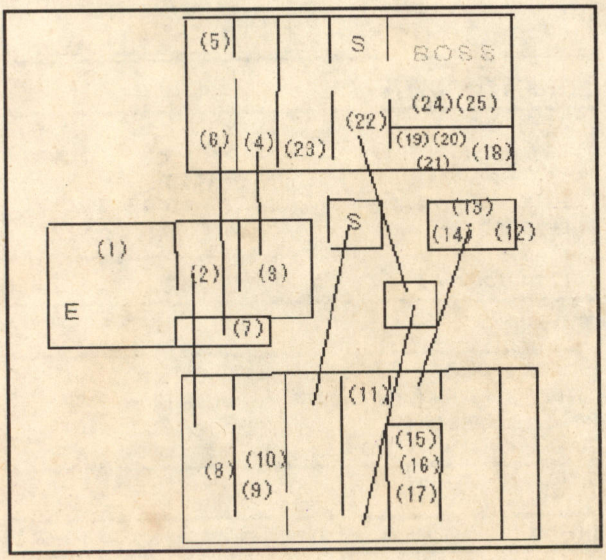
| 在神界フェイズ与女神见面后所得到的赠物 | |
|---|---|
| エーテル・セプター | 圣杖アドヴェンテイア |
| ガード・レインフォース | ストーン・トウチ |
| ポイズン・ブロウ | スター・ガード |
| 以下物品随机出现,请用读取 SAVE 的方法多试几次 | |
| スカーレット・フォージ | 夜叉鬼の剑 |
| ヴァイオレット・フォージ | セント・ハルバード |
| シャイニィ・ラプチャー | アブソリュート・フォース |

**可以收得的同伴**

| |
|---|
| メルティーナ(条件:必须打败レザード) |
| ルシオ |
| ジェイル、バドラック、グレイ、诗帆中随机的1～3人 |

## 1. アークダインの遗迹(EASY NORMD HARD)

本迷宫的最大难点是SAVE点处，要利用积累冰块的技术才能到达,有一定的难度,请条试几次。与BOSS战斗后不要忘记巨大晶体的后面有个宝箱，其中是防止任何状态的饰品。一定要得到。




**迷宫中所取得的道具**

| | |
|---|---|
| (1)猛禽の爪 | (15)ラピス晶石 |
| (2)レデュース・パワー | (16)レジスト・ダメージ |
| (3)スタンマジック | (17)エーテル・セプター |
| (4)ランサー | (18)将全部敌人打倒后,门打开,事件经验值 10000 |
| (5)エーテルセプター | (19)クリス晶石 |
| (6)レデュース・ガード | (20)レデュース・パワー |
| (7)ダーク | (21)セボリー |
| (8)ベラドンナ | (23)レデュース・ガード |
| (9)天空の瞳 | (24)スター・ガード |
| (10)レジスト・マジック | 圣杖アドヴェンテイア |
| (11)スタン・チェック | 圣衣ブリタニア・ガーブ |
| (12)植物の种子 | (25)マイティ・チェック |
| (13)エストック | |
| (14)ダークネスアロー | |

**事件经验值**

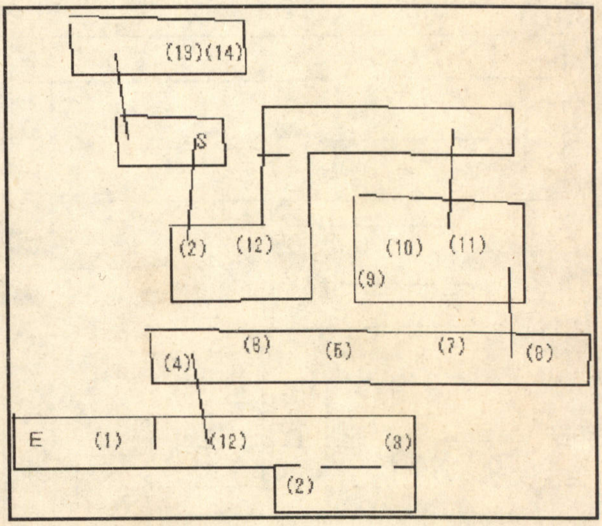
| |
|---|
| アーティファクト:2600　完成事件:60000 |

**BOSS**

| |
|---|
| レイバーロード[HP /16000 经验值 /14000 宝 /炼金术の书]×3 |

## 2. 炎の城塞(HARD)

迷宫中会有许多地方会从上面降下密堡的火焰，用向上辟剑的方法，就辟免引火上身，不过就是被火击中角色也不会死亡,只是所有人的HP都降为1。在有个地面是火海的地方，用连放三个冰晶石的方法可以将角色弹到下一个平台。最后在BOSS的部屋外,将壶举起让火击打在上面几次就可以令BOSS现身了。




**迷宫中所取得的道具**

| | |
|---|---|
| (1)天空の瞳 | (8)ストーン・トウチ |
| (2)打开机关获得事件经验值 10000 | (9)ランサー |
| (3)シャドウ・サーヴァント | (10)红莲の宝珠 |
| (4)エストック | (14)久远の灯火 |
| (5)ダーク・セイヴァー | 红莲剑インフェルナス |
| (7)グールパウダー | ミトラの圣水 |

**事件经验值**

| |
|---|
| 开关:10000×2　足场:40000　用壶来接火炎:50000 |
| アーティファクト:2600×3　完成事件:120000 |

BOSS

| |
|---|
| ファイア・エレメンタル |
| [HP /36000 弱点 /冰经验值 /31500 宝 /生命の腕轮] |

# CHAPTER 6

### 精神集中时所发生的事件

●亡失都市ディパン ●水中神殿(Hard) ●忘却の洞窟

### 神界の要求

勇者适性值 100
勇敢、魔术师、Monster Int , Hit、剑士?

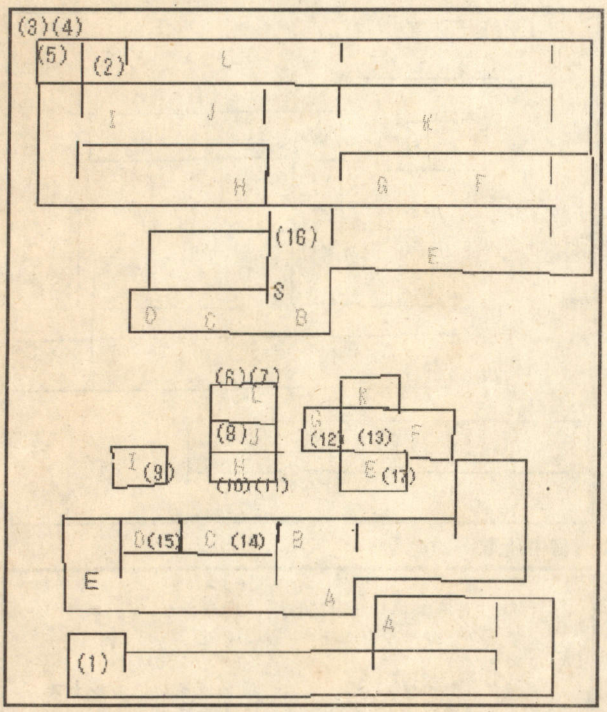
| 在神界フェイズ与女神见面后所得到的赠物 | |
|---|---|
| エーテル・セプター | プリベント・ソーサリー |
| ダーク・セイヴァー | 炼金术の书 |
| プリズミック・ミサイル | 转换の杖 |

### 可以收得的同伴

ジェイル、バドラック、グレイ、诗帆中随机的 1～3 人

## 1. 亡失都市ディパン(EASY NANMAL HARD)

开始的 BOSS 无论打多少次都会复活，并且不能得到经验值,所以不用去理会。在城内会发生时间转移的事件,并来到这个城被毁坏之前的时代，先出城在街上打听到隐藏部屋的情报，得到这个情报而再去城的最上层可以进入书架后的房间，并得到王妃所赠的王冠，这样就可以回到后来的时代,把王冠交给以前的国王。之后打碎城中 SAVE 点上方的玻璃,就可以找到 BOSS 的所在地了。



### 迷宫中所取得的道具

| | |
|---|---|
| (1)时间转送装置 | (4)コンセントレーション |
| (2)隐藏部屋的机关 | (5)名ルインズ・フェイト |
| (3)クロス・エアレイド | (6)エーテルセプター |
| (7)ベラドンナ | (13)トリプル・ディストレス |
| (8)ボルト酒 | (14)天空の瞳 |
| (9)エヴォーク・フェザー | (15)ダーク・セイヴァー |
| (10)エストック | (16)将玻璃打碎获得事件经验值 35000 |
| (11)リフレクト・ソーサリー | (17)ランサー |
| (12)首の无い人形 | |

### 事件经验值

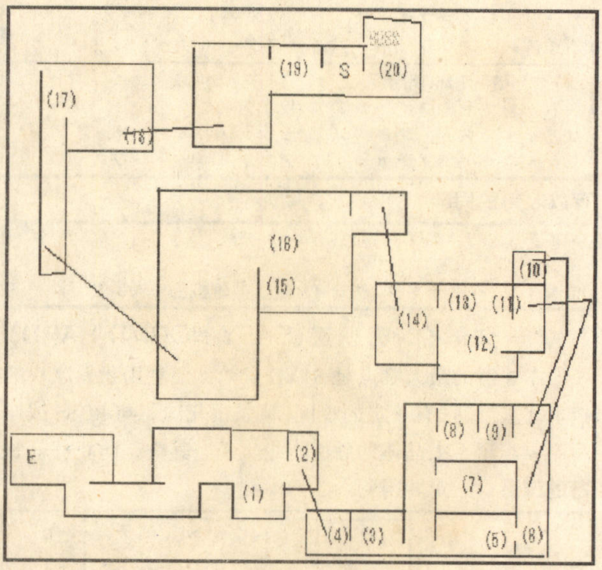
将 SAVE 点上的玻璃打碎:35000
アーティファクト:3100×2　完成事件:180000

BOSS

| |
|---|
| バルバロッサ、ダレス、ガイン、ウォルザ |

## 2. 水中神殿(HARD)

在迷宫中利用齿轮处的转动(用主角去拉那里的杆),放水的房间和最后部屋处的机关(用剑砍)。可合一处平台出现,只要能进入平台最上方的门,就可以过了,水中机关可以利用冰块的浮力来打开。这里的 BOSS 十分强大,如能用上一章得到的ミトラの圣水，可以一击将之击败，不然就要陷入苦战了。



### 迷宫中所取得的道具

| | |
|---|---|
| (2)天空の瞳 | (15)名・ルインズ・フェイト |
| (7)イグニート・ジャベリン | (16)フットマンズ・アクス |
| (8)ダーク | (17)チャージ |
| (10)エンジェルキュリオ | (18)红莲の宝珠 |
| (11)ラピス晶石 | (20)镜铠リフレックス |
| (12)スイッチ | 裂刀ファーウェル |
| (13)プリズミック・ミサイル | 银河の霞 |

### 事件经验值

| | |
|---|---|
| 水中机关:3000 | 机械齿轮处左侧:5000 |
| 有两个石像的房间内机关:5000 | 升降平台内的机关:3000 |
| 冷冻光线反射:40000 | 冷冻光线反射 2:40000 |
| アーティファクト:3100×3 | 完成事件:300000 |

BOSS

| |
|---|
| レイス[HP /100000 经验值 /70000 宝 /マジック・チャーム] |

# CHAPTER 7

### 精神集中时所发生的事件

- ●在海蓝使苏芳成为同伴（条件：诗帆已经成为同伴）
- ●アークダインの遗迹 BOSS 的部屋内与リセリア发生战斗后使之成为同伴（Hard）
- ●精灵の森
- ●古代坟墓アメンティ（Hard）
- ●忘却の洞窟

### 神界の要求

勇者适性值 110
炎咒の珠修复、高等级的魔术师、Undead Int，Avoid，Resist Magic

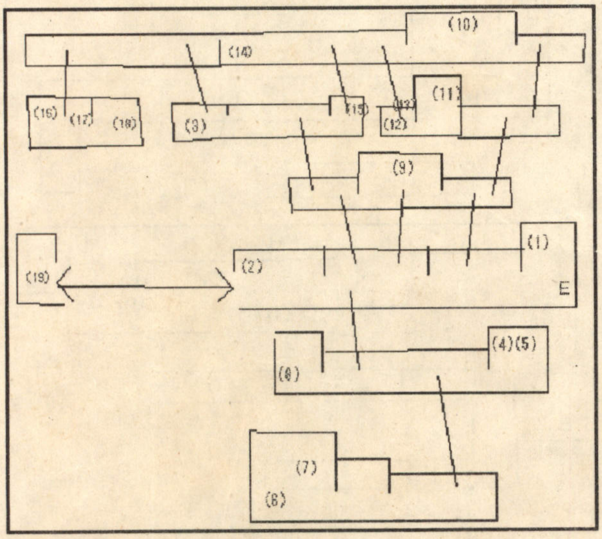
| 在神界フェイズ与女神见面后所得到的赠物 | |
|---|---|
| エーテル・セプター | シールド・クリティカル |
| イグニート・ジャベリン | マイト・レインフォース |
| 以下物品随机出现，请用读取 SAVE 的方法多试几次 | |
| 魔剑グラム | アイスヴコフィン |
| 天业云の剑 | バハムート・ティア |
| アーク・ウインド | ラスト・アベンジャー |
| ノーブル・ディザイア | |

### 可以收得的同伴

苏芳（条件：诗帆已经成为同伴）　リセリア（Hard）

## 1. 精灵の森

先照精灵的提示，先要提到林魅了の羽、银系、金の烛台、凉阴の霞。然后回到精灵们的居住地。此后先从森中出去一次，然再从外面进来。这样原来有雾的地方现在就可以进入了。




### 迷宫中所取得的道具

| | |
|---|---|
| (1)天空の瞳 | (11)银糸 |
| (3)ルーション・ハンマー | (12)ラピス晶石 |
| (4)タイマーリング | (13)金の卵 |
| (5)プリベント・ソーサリー | (14)イグニートジャベリン |
| (6)キュア・プラムス | (15)プリベント・ソーサリー |
| (7)圣衣シルフ・レッド | (16)レデュース・パワー |
| (8)凉阴の霞 | (17)金の卵 |
| (9)金の烛台 | (18)魅了の羽 |
| (10)ワジール・レイピア | |

### 事件经验值

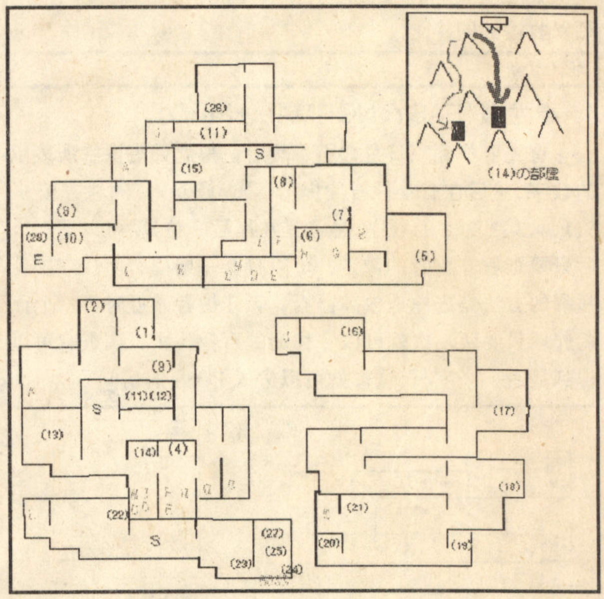
アーティファクト：3600×3
魅了の羽、银糸、金の烛台、凉阴の霞：各 16000
完成事件：240000

### BOSS

コッカトライス ×2、ヴェノムスパイダー、イリィヴァルギボン

## 2. 古代坟墓アメンティ(HARD)

此处的关键是想法到有三角形平台的地方，然后取得青、赤两种宝石，将它们放置在一起，就可打开机关，在迷宫中要注意有种监视者，被它看见会转移到一个被关了门的房间内，这时只有击碎墙上的三个石像就可以了，敌人的 BOSS 会圣属性的大魔法，因此要装备抵御这种属性的防具。




### 迷宫中所取得的道具

| | |
|---|---|
| (1)青い宝石 | (18)红莲の宝珠 |
| (2)ミスリル・プレート | (19)ラピス昌石 |
| (3)ストーン・チェック | (20)バジリスクのうろこ |
| (4)铁矿石 | (21)ガードレインフォース |
| (5)ルーシエン・ハンマー | (22)レイヴンスレイヤー |
| (6)ユニコーンの角 | (23)クイズ |
| (7)クロス・エアレイド | (24)エーテルセプター |
| (8)ミスリル矿石 | (25)宝玉放置场所 |
| (9)卑金属 | (26)赤い宝石 |
| (10)红莲の宝珠 | (27)圣酒リシュブール |
| (11)せまってくる像 | 亡王の反面 |
| (12)レジストマジック | アンブロシア |
| (13)名ルインズ・フェイト | 红水晶のオルゴール |
| (16)エヴォーク・フェザー | バシリスクの腕轮 |
| (17)イベント | (28)天空の瞳 |

### 事件经验值

青宝玉入手：60000　赤宝玉入手：60000
破坏迎面而来的石像 35000×2　在转移的部屋内打碎墙上的石像：20000　アーティファクト：3600×5
完成事件：1000000

BOSS

| |
|---|
| アスタロザ<br>[HP /130000 弱点 /圣经验值 /140000 宝 /ヒール・リング]<br>アンデットスレイブ ×2 |

# CHAPTER 8

**精神集中时所发生的事件**

- ●完成奉龙殿情节后**ガノッサ**成为同伴
- ●天空城
- ●**アリアンロッドの迷宫**
- ●铃兰の草原(条件：Normal 或 Hard 模式将**ルシオ**送往神界，并且在神界出现**ルシオ**的特别事件)
- ●忘却の洞窟

**神界の要求**

勇者适性值 120　　　勇者适性值高的勇者

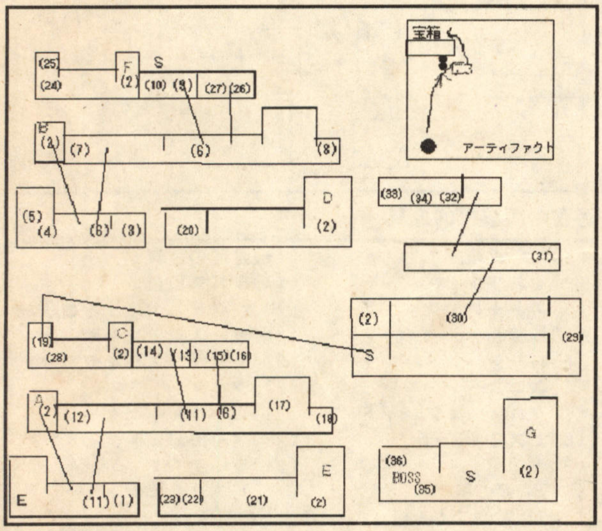
勇敢、March，Fight，Counter，Leadership，Formation

**可以收得的同伴**

| |
|---|
| ガノッサ |

## 1. 奉龙殿(EASY、NORMAL、HARD)

首先要找到三日月の石，然后记得此处塔罗牌所表示的数字,然后在有女性石像提示“若い顺から”的地方按 6、5、1、4、3、7、2、8 的顺序(愚者排在最后一位)就可以了。以后只要跟着守护者的像走，可以打开一扇门，而让守护者睡眠的方法是先原地放冰晶石，等守护者靠近时再从上面跳起，只要两三次就可以令移动的石像停止，调查它可以得到最后一个宝石,这样就可以进入 BOSS 的房间了。




**迷宫中所取得的道具**

| | |
|---|---|
| (1)满月の石 | (13)**ポルト酒** |
| (3)**ラピス晶石** | (14)黑点の石 |
| (4)天空の瞳 | (15)**バーン・ストーム** |
| (5)**ワジール・レイピア** | (16)**ルーシエン・ハンマー** |
| (7)**ラピス晶石** | (18)三日月の石 |
| (8)日食の石 | (19)**クールダンセル** |
| (9)**クリス晶石** | (20)暗杀の石 |
| (10)**ガードレインフォース** | (22)**イグニート・ジャベリン** |
| (12)**エーテルセプター** | (23)新月の石 |
| (24)天空の瞳 | (33)**スペルレインフォース** |
| (26)**セボリー** | (34)红炎の石 |
| (27)**プリズミック・ミサイル** | (35)**ドラグーン・フェイス** |
| (29)**シールド・クリティカル** | 操咒兵设计图面 |
| (31)**ドラゴンスレイヤー** | 神さびた砂时计 |
| (32)**マイトレインフォース** | (36)**ダイナソア** |

**事件经验值**

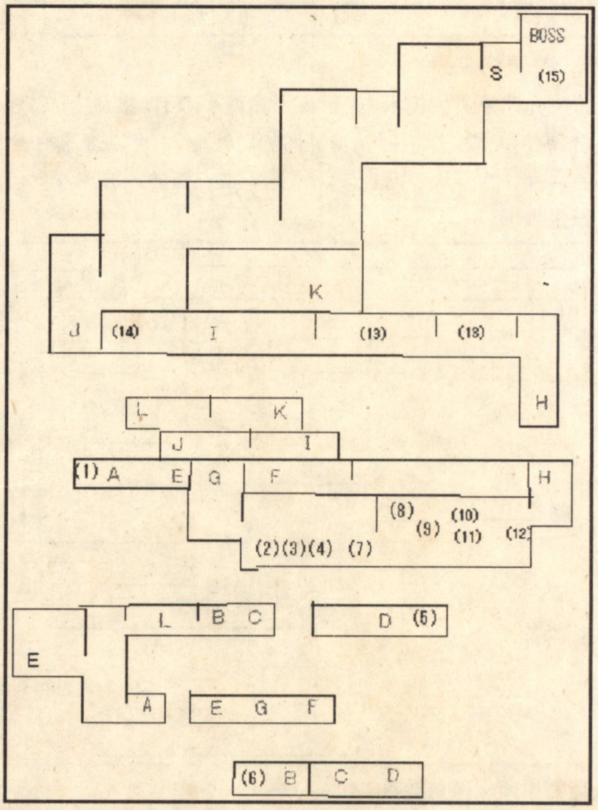
| |
|---|
| **アーティファクト**:4100×3　塔罗牌壁画处石入手:1600×6<br>在取得眠之守护像处的石:1600　纠正男性石像的位置:5000<br>打开塔罗牌之门:20000　完成事件:500000 |

BOSS

| |
|---|
| ガノッサ |

## 2. 天空城(HARD)

此地是本游戏最大的难点，如果从铁链上掉下就会落到城外，这样就必须重新进人，这里推荐大家先不要那些处于危险地段的宝箱,直接去打 BOSS,然后再去拿(其实也没有什么好东西)，在通向 BOSS 部屋的路上，要击落全部飞的蝴蝶,才能通过被植物拦住的路。




**迷宫中所取得的道具**

| | |
|---|---|
| (1)红莲の宝珠 | (9)**コンセントレーション** |
| (2)**ワジール・レイピア** | (10)**ルーシエン・ハンマー** |
| (3)植物の种子 | (11)生命の秘药 |
| (4)**シールド・クリティカル** | (12)**グールパウダー** |
| (5)**グールパウダー** | (14)闪刀**シルヴァンス** |
| (6)天空の瞳 | (15)**アトレイシアの**竖琴 |
| (7)**クリス**昌石 | 圣铠**アレフ・ストレイン** |
| (8)**リフレクト・ソーサリー** | 钢弓**ベルセルク・アロー** |

事件经验值

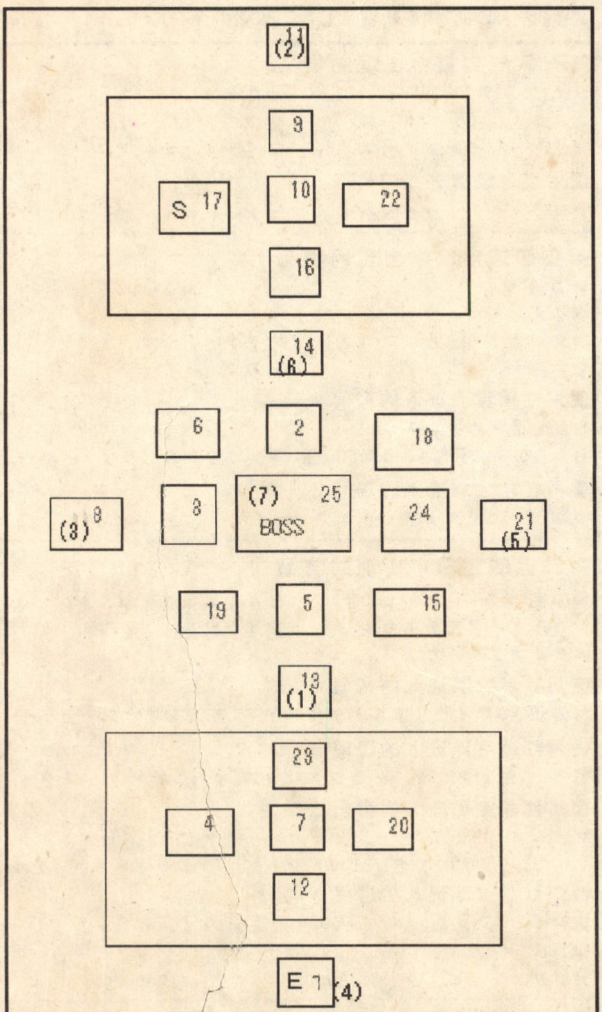
| |
|---|
| アーティファクト:4100×3　将全部蝴蝶斩落:80000×2<br>完成事件:500000 |

BOSS

| |
|---|
| J·D·ウォルス[HP/188800 经验值 140000]<br>デイモニック バロン |

## 3. アリアンロッドの迷宫(HARD)

很复杂的迷宫，最简单的顺序是 10→3→5→7→6→11→17→25,不过其它地方,有许多宝箱,因此,打完 BOSS 后最好再探索一查。




迷宫中所取得的道具

| |
|---|
| (1)魔枪エターナル·フォルツ　(6)闪弓フォウル·スレイヤー<br>(2)红莲の宝珠　(7)雷光剑シェドザード<br>(3)妖剑クロムレア　贤者ソロンの秘文出<br>(4)天空の瞳　圣杖ユニコーンズ·ホーン<br>(5)魔杖アポカリプス |

事件经验值

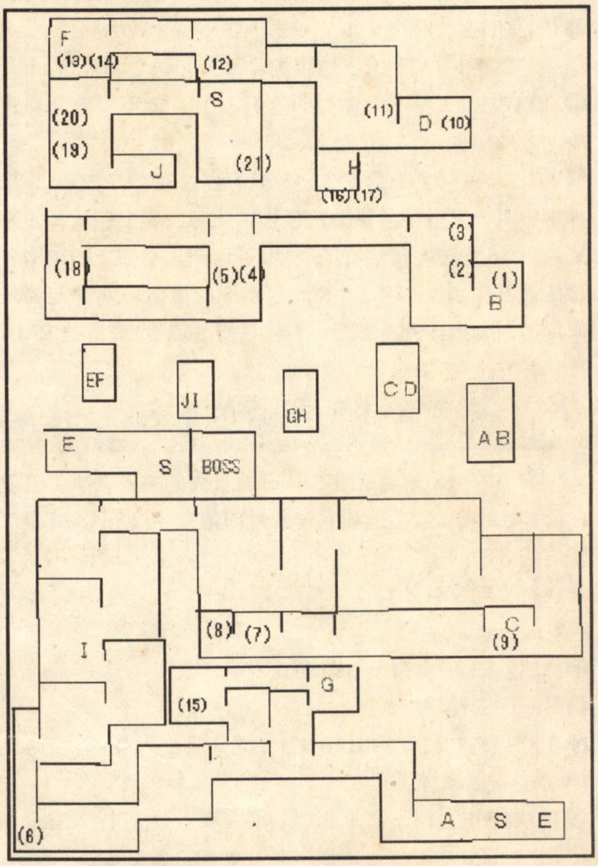
| |
|---|
| アーティファクト:4100×3<br>完成事件:500000 |

BOSS

| |
|---|
| ダークロード[HP/415000 弱点/圣经验值/210000]<br>デーモン"ヴァラン" |

## 4. ヨツンハイム宫殿(EASY NORMAL、HARD)

最后一章的规定时间结束后，就可以回到天界参加圣战,并且可以得到以前的所有同伴,在迷宫中要将赤、青两种火焰混合，这样就可以得到紫苑的炎，这样就可以打开通路了,在取得炼狱の炎后一定要快速向右走，路上遇到敌人时也不要避开,火炎就会很快消失。




迷宫中所取得的道具

| |
|---|
| (1)メンタル·リアクション　(12)フレア·クリスタル<br>(2)フリーズ·チェック　(13)ノーブルエリクサー<br>(3)ジギタリス　(14)植物の种子<br>(4)ジギタリス　(15)フレア·クリスタル<br>(5)天空の瞳　(16)フレア·クリスタル<br>(6)スカーレット·エッジ　(17)植物の种子<br>(7)ノーブルエリクサー　(19)エーテルセプター<br>(8)炼狱の炎　(20)ジギタリス<br>(10)ジギタリス　(21)魔レヴァンテイン<br>(11)植物の种子 |

事件经验值

| |
|---|
| 紫苑の炎入手:120000　炼狱の炎入手:120000 |

BOSS

| |
|---|
| ブラッド·ベイン HP222000、弱点/无、经验值/140000<br>スルト |

## 获得A级ENDING的方法

❶在第4个CHAPTER之前去铃兰の草原、ジェラバルン和ブラムス城。在プラムス城中不要与不死者の王战斗(选择"思いとどまる")。

❷在レザード・ヴアレスの塔中要打败レザート・ウァレス。

❸在CHAPTER 4终了前将ニーベルンゲンの指环从装备上取下。

❹ CHAPTER 5时令メルティーナ和ルシオ成为同伴。

❺一定要在CHAPTER 5结束前将ルシオ送上神界。

❻ CHAPTER 6终了时如封印值低于30，就可以看到神界ルシオ的事件。

❼以上条件(特别是第6个)全部满足后，在CHAPTER 8精神集中时会发生玲兰草原的事件，此时只要去那里，并完成真正的"众神之黄昏"(圣战)就可以到达A级ENDING。

❽注意发生了CHAPTER 8玲兰草原的情节，就一定要在规定的回合数内到达那里，不然只能出现B、C级的ENDING。

## 令封印值下降的方法

主角的封印值与ENDING有着很大的关系，如要出现A级ENDING，就必须让主角的封印值在30以下，减少封印值的方法如下：

❶在神界与フレイ见面时不装备ニーベルンゲンの指环：-2

❷每加入一名同伴(不装指环)：-2

❸第一次去铃兰の草原：-15

❹在CHAPTER 2到CHAPTER 5之间去ジェラバルン：-15

❺ CHAPTER 3时不与不死者の王ブラムス战斗：-15

❻ CHAPTER 4时打败レザード・ヴァレス：-15

❼ CHAPTER 5时令ルシオ成为同伴：-18

注意如每把一名同伴送往神界就会使封印值+12，而装备ニーベルンゲンの指环去神界与女神フレイ见面会便封印值+2。

## 红莲の宝珠取得地点(HARD模式)

CHAPTER 2:サレルノ实验场迹

CHAPTER 4:暗黑塔ゼルヴァ

CHAPTER 5:炎の城塞

CHAPTER 6:水中神殿

CHAPTER 7:古代坟墓アメンティ ×2

APTER 8:天空城

PTER 8:アリアンロットの迷宫

## SERAPHIC GATE

如果拿到了游戏中全部8个红莲的宝珠，并且有一个与本篇的最终BOSS决战前的SAVE，就可以在隐藏迷宫中与最强的敌人战斗，这个迷宫中的最后BOSS其实大家在星之海洋系列中见过，她就是昂翼天使，HP足足有240万，要打败她可不是件容易的事，只有看各位的运气了。另外，如果是用HARD难度完成游戏，那么在这个迷宫中，可以收得女神フレイ、不死者の王・ブラムス和尸灵师レザード・ヴァレス，这三个人的实力超强，如能有效地使用，就算是昂翼天使也不是对手。

最后还有一个小插曲，第二次击败昂翼天使后可得到开发者的日记（迷の书物），而等到第10次击败她后可能本游戏最强的武器"咎人の剑"神を斩获せし者",攻击力为20000。

**第一区域宝箱中出现的物品**

| | |
|---|---|
| 金の卵 ×3 | ファイア・ランス |
| スペル・レインフォース | 生成の珠 |
| マイト・レインフォース | マイティ・チェック |

**使用红莲宝珠进入的房间**

魔弓レイザー・フォーテル　エターナリィ・ガーブ

**第二区域宝箱中出现的物品**

| | |
|---|---|
| 金の卵 ×6 | バーン・ストーム |
| ポイズン・ブロウ | クール・ダンセル |
| エターナリィ・ガーブ ×2 | マイティ・チェック |
| レデュース・ガード | スカウト・オーブ |

**使用红莲宝珠进入的房间1**

レザード・ヴァレス(BOSS)

[HP /100000 经验值 /140000 宝 /神剑グランス・リヴァイバー]

**使用红莲宝珠进入的房间2**

灵剑"草雉"圣杖ミスティック・ワイザー

**第三区域宝箱中出现的物品**

| | |
|---|---|
| 金の卵 ×3 | ライトニング・ボルト |
| シールド・クリティカル | アイシクル・エッジ |
| エターナリィ・ガーブ | |

**使用红莲宝珠进入的房间1**

金の卵、神枪イセリアル・デヴァイド、圣杖ミリオン・テラー

**使用红莲宝珠进入的房间2**

金の卵、魔剑アクター・ネファリウス、ブラッディ・ダスター

**使用红莲宝珠进入的房间3**

ブラムス(BOSS)

[HP /172000 经验值 /210000 宝 /魔弓レイザー・フォーテル

**使用红莲宝珠进入的房间4**

フレイ(BOSS)　[HP /300000 经验值 /0 ]

BOSS

ガブリエ・セレスタ[HP /800000 经验值 /210000 ]

**第四区域宝箱中出现的物品**

| | |
|---|---|
| 金の卵 | 1. トライ・エンブレム |
| ラピス晶石 | 2. 谜の书物 1~8 |
| 转换の杖 | 10. 咎人の剑"神を斩获せし者" |
| クリス晶石 | 11. 以后获得的物品与10一样 |

**使用红莲宝珠进入的房间**

魔剑ダインスレイヴ　透器エーテル・レイザー

**事件经验值**

完成事件:1500000

BOSS

イセリア・クイーン[HP /2300000 经验值 /700000

# 游戏中各种资料数据一览

## 攻击技

| キャラクター | 種類 | 名称 | E[illegible] | 方向 | Hit数 |
|---|---|---|---|---|---|
| ヴァルキリー(剣) | 通 | ボルトスラッシュ | +25 | ← | 1 |
| | | モーメントスライド | +15 | ↑ | 1 |
| | | バーティカルレイド | +24 | ↑↑ | 2 |
| | 決 | ニーベルン・ヴァレスティ [CT +4] | 約+60 | ж | 9～11 |
| ヴァルキリー(弓) | 通 | スプレッドショット | +20 | ↑ | 2 |
| | | トライブラスト | +9 | ж | 3 |
| | | インフィニティブラスト | +24 | ж | 4 |
| | 決 | ニーベルン・ヴァレスティ [CT +4] | 約+85 | ж | 12～14 |
| | | 在使用能够连续 3 次攻击的弓时，当此技结束前会发生角色持持枪攻击的画面(攻击力为原来的 4 倍)。 | | | |
| アリューゼ | 通 | スピニングバックナックル | +15 | ← | 1 |
| | | ハイウィンド | +30 | ↓ | 1 |
| | | レンチングウィング | +25 | ← | 1 |
| | 決 | ファイナリティブラスト [CT +6] | +80 | ж | 8 |
| ベリナス | 通 | ファーストスラッシュ | +15 | ↓ | 1 |
| | | ライジングスラッシュ | +24 | ↑↑ | 2 |
| | | レゾルブクルセイド | +20 | ←↑ | 2 |
| | 決 | ボイドエクストリーム [CT +3](追加効果：麻痺) | +30 | ж | 2 |
| ラウリィ | 通 | ファーストショット | +5 | ж | 1 |
| | | ツインショット | +10 | ж | 2 |
| | | エイミングウィスプ | +10 | ж | 2 |
| | 決 | レイアーストーム [CT +2] | +49 | ж | 約6～13? |
| ロウファ | 通 | スマッシュアクス | +24 | ← | 1 |
| | | プリゾナーファング | +30 | → | 1 |
| | | トライセクトスラスト | +30 | ←←↑ | 3 |
| | 決 | ジャストストリーム [CT +2] | +25 | ж | 10 |
| 洵 | 通 | 閃光斬 | +10 | ←↑ | 2 |
| | | 孤影斬 | +5 | → | 1 |
| | | 双円舞 | +24 | ←← | 2 |
| | 決 | 千光刃 [CT +2] | +30 | ж | 15 |
| カシェル | 通 | ロウスイング | +10 | ↑ | 1 |
| | | ビーストタックル | +5 | ←↓ | 2 |
| | | エアプレッシャー | +24 | ↓ | 1 |
| | 決 | ファンネリアブレード [CT +5] | +69 | ж | 3 |
| ジェイクリーナス | 通 | ディジーズニードル (追加効果：毒) | +2 | ж | 2 |
| | | トライスティンガー | +3 | ж | 3 |
| | | レストレインフレイム | +50 | ↑ | 1 |
| | 決 | ギルティブレイク [CT +2] | +72 | ж | 9 |
| エイミ | 通 | ラウンドキック | +6 | ←↑ | 2 |
| | | ソニックエッジ | +1 | ← | 1 |
| | | スピニングエッジ | +24 | ← | 3 |
| | 決 | ドラゴンドレッド [CT +3] | +45 | ж | 1 |
| ルシオ | 通 | エアスラッシュ | +25 | ↑ | 1 |
| | | スランティングブロウ | +15 | ← | 1 |
| | | シャイニングボルト | +36 | ↑ | 12 |
| | 決 | ラウンドリップセイバー [CT +3] | +40 | ж | 5 |
| ジェイル | 通 | グリームチャージ | +25 | ← | 1 |
| | | ラウンドダンス | +15 | ↑ | 1 |
| | | ハインドエッジ | +10 | ↑ | 1 |
| | 決 | エターナルレイド [CT +2] | +56 | ж | 7 |
| バドラック | 通 | フレアショット | +15 | ↑ | 1 |
| | | フィフスウェイ | +5 | ж | 約5 |
| | | ルナティックシュート | +7 | ж | 約7 |
| | 決 | スフィアデサイド [CT +2] | +40 | ж | 1 |
| グレイ | 通 | レイザーエッジ | +15 | ↑ | 1 |
| | | モータルレイザー | +25 | ↑ | 1 |
| | | ブラスティックキャノン | +15 | ← | 3 |
| | 決 | アイシクルディザスター [CT +2] | +58 | ж | 8 |
| 蘇芳 | 通 | 朧閃 | +25 | ← | 1 |
| | | 氷裂波 | +10 | ← | 1 |
| | | 夜叉討ち | +16 | →→ | 2 |
| | 決 | 氷葬方陣 [CT +3] | +48 | ж | 6 |
| ブラムス | 通 | ブラッディ・ナックル | +30 | ← | 1 |
| | | デッドリーレイド | +30 | ↑↑ | 2 |
| | | イモータルブロウ | +30 | ←↑↑ | 3 |
| | 決 | ブラッディカリス [CT +4] | +42 | ж | 17 |
| フレイ | 通 | クリティカルフレア | +24 | ← | 6 |
| | | エリアルバースト | +21 | ↓ | 3 |
| | | サンダーソード | +50 | ← | 5 |
| | 決 | エーテルストライク [CT +5] | +10 | ж | 1 |

## 攻击魔法

| 属性 | 種類 | 名称 | CT | 対象 | E[illegible] | 方向 | Hit数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 炎 | 通 | ファイア・ランス | 3 | 単 | 40 | ж | 2 |
| | 大 | カラミティブラスト | 5 | 全 | 20 | ж | 5 |
| | 通 | バーン・ストーム | 2 | 単/全 | 50 | ↑ | 1 |
| | 大 | イフリートキャレス | 5 | 全 | 50 | ж | 1 |
| 氷 | 通 | クール・ダンセル | 5 | 単 | 45 | ж | 3 |
| | 大 | アブソリュートゼロ | 5 | 全 | 64 | ж | 3 |
| | 通 | アイシクル・エッジ | 5 | 単/全 | 15 | ж | 3 |
| | 大 | デルタストライク | 5 | 全 | 50 | ж | 2 |
| 雷 | 通 | プリズミック・ミサイル | 10 | 単 | 50 | ж | 5 |
| | 大 | グラビティブレス | 10 | 全 | 48 | ж | 3 |
| | 通 | ライトニング・ボルト | 9 | 単/全 | 24 | ж | 3 |
| | 大 | ブルーティッシュボルト | 9 | 全 | 52 | ж | 4 |
| 毒 | 通 | ストーン・トウチ | 3 | 単 | 5 | ↑ | 1 |
| | 大 | カルネージアンセム | 5 | 全 | 48 | ж | 3 |
| | 通 | ポイズン・ブロウ | 3 | 単/全 | 5 | ж | 1 |
| | 大 | ペトロディスラプション | 5 | 全 | 51 | ж | 3 |
| 光 | 通 | イグニート・ジャベリン | 3 | 単 | 約25 | ж | 約5 |
| | 大 | セラフィックローサイト | 5 | 全 | 21 | ж | 3 |
| | 通 | クロス・エアレイド | 6 | 単/全 | 30 | ↑ | 3 |
| | 大 | セレスティアルスター | 6 | 全 | 70 | ж | 7 |
| 闇 | 通 | ダーク・セイヴァー | 3 | 単 | 約25 | ж | 約5 |
| | 大 | ファイナルチェリオ | 5 | 全 | 50 | ж | 1 |
| | 通 | シャドゥ・サーヴァント | 5 | 単/全 | ? | ↑ | 3 |
| | 大 | メテオスウォーム | 6 | 全 | 50 | ж | 7 |

## 回复和辅助魔法

| 種類 | 名称 | CT | 対象 | 効果 |
|---|---|---|---|---|
| 回復 | キュア・プラムス | 5 | 味/全 | 回复 80% 的 DME |
| | オーディナィ・シェイブ | 1 | 味/単 | 异常状态回复 |
| | エヴォーク・フェザー | 5 | 味/単 | 行动不能的角色复活,复活后 DME 状态为 80% |
| 補助 | マイト・レインフォース | 3 | 味/全 | ATK 为原来的 1.5 倍<br>持续时间:10 回合 |
| | スペル・レインフォース | 3 | 味/全 | 攻击魔法伤害为原来的 1.5 倍<br>持续时间:10 回合 |
| | ガード・レインフォース | 3 | 味/全 | RDM 为原来的 1.5 倍<br>持续时间:10 回合 |
| | リフレクト・ソーサリー | 8 | 味/全 | 反射敌方魔法　持续时间:3 回合 |
| | レデュース・パワー | 1 | 敵/単 | 敌 ATK 减少<br>持续时间:5 回合 |
| | レデュース・ガード | 1 | 敵/単 | 敌 RDM 减少<br>持续时间:5 回合 |
| | シールド・クリティカル | 6 | 敵/全 | 敌方不能使用特殊攻击<br>持续时间:3 回合 |
| | プリベント・ソーサリー | 6 | 敵/全 | 敌方不能使用咒文攻击<br>持续时间:5 回合 |

## SKILL

### Reaction Skill(リアクションスキル)

| 名前 | 効果 | LVとCP 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| First Aid (ファースト エイド) | 受到伤害后以 15% 的机率回复<br>回复与 SKILL 等级成正比<br>不能对自己发动 | 12 | 12 | 14 | 14 | 26 | 26 | 48 | 48 |
| Auto Item (オート アイテム) | 回复道具自动使用 | 4 | 4 | 8 | 8 | 12 | 12 | 16 | 16 |
| Throw (スロー) | 放出魔法刃攻击敌人并增加击打数 | 25 | - | - | - | - | - | - | - |
| Cure Condition (キュア コンディション) | 一定机率异常状态回复(不能对自己使用)<br>(1.毒 /3.冻结 /4.麻痹 /5.沉默 /6.咒 /8.石化) | 15 | 15 | 15 | 20 | 20 | 30 | 30 | 40 |
| Guts (ガッツ) | 角色死亡后自动复活<br>发动机率与 SKILL 等级成正比 | 15 | 15 | 20 | 20 | 40 | 40 | 60 | 80 |
| Adept Illusion (アデプト・イリュージョン) | 角色作出幻影回避敌人攻击<br>发动机率与 SKILL 等级成正比 | 15 | 15 | 20 | 20 | 40 | 40 | 60 | 80 |
| Dancing Sword (ダンシング・ソード) | 在回避或防御的场合自动反击<br>发动机率与 SKILL 等级成正比 | 5 | 5 | 10 | 10 | 20 | 20 | 30 | 40 |
| Last Trial (ラスト・トライアル) | 行动不能时向敌人施咒<br>发动机率与 SKILL 等级成正比 | 25 | 25 | 25 | 38 | 38 | 38 | 51 | 64 |

## Support Skill(サポートスキル)

| 名前 | 効果 | レベルアップに必要なCP 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Splash (スプラッシュ) | 利用冲击波追加攻击<br>但是冲击波击打敌人后不会加入 HIT 数内 | 20 | 20 | 30 | 55 | 55 | 75 | 80 | 90 |
| Reverie (レヴェリー) | 角色做出分身追加攻击,分身攻击后在一定机率内会消失,分身攻击的击打次数会加入 HIT 数内<br>分身消失机率与 SKILL 等级成反比 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 | 90 |
| Combo Counter (コンボカウンター) | 反击时出现连续攻击<br>攻击方式与该角色的通常攻击技相同 | 40 | - | - | - | - | - | - | - |
| Tripre Distress (トリプル・ディストレス) | 回避、防御、反击的机率极低时使出必杀一击<br>成功机率与 SKILL 等级成正比 | 40 | 40 | 40 | 55 | 55 | 55 | 60 | 60 |
| Noise Arrow (ノイズ・アロー) | 封住对手魔术师的咒文<br>成功机率与 SKILL 等级成正比 | 20 | 20 | 20 | 35 | 35 | 35 | 40 | 50 |
| Steal Magic (スティール・マジック) | 使魔法附加 DME 吸收效果<br>还原机率与 SKILL 等级成正比 | 20 | 20 | 35 | 35 | 50 | 50 | 60 | 60 |
| Stan Magic (スタン・マジック) | 使魔法附加气绝效果<br>发动机率与 SKILL 等级成正比 | 60 | 70 | 70 | 80 | 80 | 90 | 90 | 90 |
| Concentration (コンセントレーション) | 将自己的 DME 转换为大魔法所必须的 CT 值<br>所需的 DME 数量与 SKILL 等级成反比 | 60 | 70 | 70 | 80 | 80 | 90 | 90 | 90 |

## Atack Skill(アタックスキル)

| 名前 | 効果 | レベルアップに必要なCP 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Scarlet Edge (スカーレット・エッジ) | 通常攻击技不会发生 DOWN 效果,发动时要按住攻击键。并且消费 DME 最大值的 5% 。 | 90 | - | - | - | - | - | - | - |
| Charge (チャージ) | 攻击力为原来的 1.5 倍<br>并且消费 DME 最大值的 5% | 60 | - | - | - | - | - | - | - |
| Strike Edge (ストライク エッジ) | 放出气绝机率为 50% 的必杀一击<br>发动时按住攻击键<br>消费 DME 最大值的 5% | 50 | - | - | - | - | - | - | - |
| Dark (ダーク) | 可以进行背后攻击,使敌人的完全防御率降为 50%<br>发动后在攻击之前按左键 | 50 | - | - | - | - | - | - | - |
| Trick Step (トリック・ステップ) | 在攻击之前诱使敌人发动反击技<br>发动后在攻击之前按右键 | 50 | - | - | - | - | - | - | - |
| Slanting Rain (スランティング・レイン) | 使弓箭有全体攻击的效果,但不会加入到角色的连续攻击内。发动后先按攻击键再按左键。 | 30 | - | - | - | - | - | - | - |
| Darkness Arrow (ダークネス・アロー) | 回避降低时进行全体攻击<br>发动后先按攻击键再按左键 | 90 | - | - | - | - | - | - | - |
| False Arrow (フォールス・アロー) | 放出不能防御的弓箭 3 连射<br>发动后先按攻击键再按左键 | 60 | - | - | - | - | - | - | - |
| Mental Reaction (メンタル・リアクション) | 消费 DME 时 CT 立即回复<br>所必要的 DME 值与 SKILL 等级成反比 | 95 | 95 | 95 | 95 | - | - | - | - |
| Weit Reaction (ウェイト・リアクション) | 魔法师使用"使魔"进行攻击<br>"使魔"的攻击力与 SKILL 等级成正比 | 5 | 10 | 20 | 40 | 80 | 80 | 90 | 90 |

## Status Skill(ステータススキル)

| 名前 | 効果 | レベルアップに必要なCP 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Tactics (タクティクス) | 战术知识。(SKILL LV×1)的 INT 上升 | 5 | 5 | 10 | 10 | 20 | 20 | 30 | 30 |
| Hear Noize (ヒア・ノイズ) | 气配感知能力。(SKILL LV×1)的 AGL 上升 | 5 | 5 | 10 | 10 | 20 | 20 | 30 | 30 |
| Find Trap (ファインド・トラップ) | 危险感知能力。 | 5 | 5 | 10 | 10 | 20 | 20 | 30 | 30 |
| Survival (サバイバル) | 生存知识。(SKILL LV×200)的 DME 最大值上升 | 15 | 25 | 35 | 45 | 55 | 65 | 75 | 85 |
| Identify (アイデンティファイ) | 道具鉴定能力。 | 5 | 5 | 10 | 10 | 20 | 20 | 30 | 30 |
| Leader Ship (リーダー・シップ) | 集团统率能力。 | 5 | 5 | 10 | 10 | 20 | 20 | 30 | 30 |
| Fight (ファイト) | 士气。(SKILL LV×2)的 STR、INT、AGL、DEX 上升 | 10 | 10 | 20 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 |
| Trick (トリック) | 策略知识。(SKILL LV×2)的 INT 上升 | 5 | 5 | 10 | 10 | 20 | 20 | 30 | 30 |
| March (マーチ) | 部队行军和指挥知识。(SKILL LV×1)的 INT 上升 | 5 | 5 | 10 | 10 | 20 | 20 | 30 | 30 |
| Formation (フォーメーション) | 阵形知识。(SKILL LV×1)的 INT 上升 | 5 | 5 | 10 | 10 | 20 | 20 | 30 | 30 |
| Attack Pow (アタック・パワー) | 攻击力的技术。(SKILL LV×30)的 STR 上升 | 5 | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 |
| Magic Pow (マジック・パワー) | 魔法攻击的技术。(SKILL LV×30)的 INT 上升 | 20 | 20 | 30 | 30 | 40 | 40 | 50 | 60 |
| Avoid (アボイド) | 回避技术。(SKILL LV×3)的 INT 上升 | 5 | 15 | 15 | 25 | 25 | 35 | 45 | 55 |
| Defend (ディフェンド) | 防御技术。(SKILL LV×10)的 RDM 上升 | 10 | 20 | 20 | 25 | 25 | 30 | 30 | 40 |
| Hit (ヒット) | 命中技术。(SKILL LV×3)的 DEX 上升 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 40 | 50 |
| Resist Damage (レジスト・ダメージ) | (SKILL LV×20)的 RDM 上升 | 5 | 5 | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 |
| Resist Magic (レジスト・マジック) | (SKILL LV×5)的 RST 上升 | 5 | 5 | 10 | 10 | 20 | 20 | 30 | 30 |
| Monster Int (モンスター・イント) | 怪物和动物知识。 | 5 | 5 | 10 | 10 | 20 | 20 | 30 | 30 |
| Undead Int (アンデッド・イント) | 与不死者相关的知识。 | 5 | 5 | 10 | 10 | 20 | 20 | 30 | 30 |
| Demon Int (デーモン・イント) | 恶魔知识。 | 5 | 5 | 10 | 10 | 20 | 20 | 30 | 30 |
| Counter (カウンター) | 反击。回避敌人攻击的角色按攻击键进行反击。 | 20 | - | - | - | - | - | - | - |

# 武器

## 泛用剑(剑士、重剑士、侍)

| 名称 | 攻撃 | 信頼 | 命中 | 基本技 1 | 2 | 3 | 備考 | MP変換 | 破損 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ロング・ソード | 98 | 35 | 31 | ○ | | | | 10 | 5% |
| ブロード・ソード | 130 | 20 | 26 | | | ○ | | 5 | 6% |
| バスタード・ソード | 290 | 50 | 48 | ○ | | | | 20 | 6% |
| ファルシオン | 350 | 37 | 40 | ○ | | | | 15 | 5% |
| エストック | 570 | 45 | 62 | | ○ | ○ | | 40 | 5% |
| フラムベルク | 700 | 35 | 53 | ○ | | ○ | | 30 | 4% |
| ダマスクス・ソード | 700 | 5 | 82 | ○ | | ○ | | 200 | 3% |
| ワジール・レイピア | 1100 | 65 | 65 | ○ | | ○ | | 70 | 5% |
| ビースト・スレイヤー | 200 | 100 | 175 | ○ | ○ | ○ | 対魔兽效果极大 | 800 | 5% |
| デーモン・スレイヤー | 200 | 100 | 175 | ○ | ○ | ○ | 対恶魔效果极大 | 800 | 5% |
| ドラゴン・スレイヤー | 200 | 100 | 175 | ○ | ○ | ○ | 对龙效果极大 | 800 | 5% |
| 名剣ムーン・ファルクス | 200 | 20 | 37 | ○ | | ○ | 聖/+50% | 750 | 5% |
| 名剣フレア・バゼラード | 300 | 60 | 52 | | ○ | | 炎/+50% | 650 | 5% |
| 名剣ルインズ・フェイト | 400 | 27 | 60 | ○ | ○ | | 闇/+50% | 1500 | 5% |
| 閃刀シルヴァンス | 800 | 30 | 75 | ○ | ○ | ○ | 聖/+50% 以 10% 的机率封住敌行动 | 2550 | |
| グレアー・ソード | 1200 | 1 | 85 | ○ | | ○ | 毒/一撃 一定机率使敌人石化 | 3750 | |
| アイシクル・ソード | 1200 | 1 | 85 | ○ | | ○ | 氷/一撃 一定机率使敌人冻结 | 3600 | |
| 妖剣クロムレア | 1800 | 49 | 77 | ○ | | ○ | 闇/+50% 通常攻击力为原来的 70% "決め技"产生的伤害比原来多 70% | 6000 | |
| 魔剣グラム | 2000 | 44 | 92 | ○ | ○ | ○ | 闇/一撃 | - | |
| 魔剣レヴァンテイン | 2200 | 40 | 90 | ○ | ○ | ○ | DME 越少的场合攻击力越高 | - | |
| 咎人の剣"神を斬獲せし者" | 20000 | 1 | 210 | ○ | ○ | ○ | 游戏的平衡性被破坏 | - | |

## 片手剑(剑士)

| 名称 | 攻撃 | 信頼 | 命中 | 基本技 1 | 2 | 3 | 備考 | MP変換 | 破損 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アントラー・ソード | 100 | 30 | 32 | ○ | | | | 15 | |
| ヴィーキング・ソード | 70 | 7 | 27 | | | ○ | | 15 | |
| ワルーン・ソード | 300 | 12 | 40 | ○ | | | | 35 | |
| クリシュマルド | 150 | 21 | 45 | ○ | ○ | | | 35 | |
| シンクレアー・サーベル | 600 | 20 | 65 | ○ | | | | 75 | |
| パラッシュ | 200 | 26 | 50 | ○ | ○ | ○ | | 75 | |
| レイテル・パラッシュ | 400 | 16 | 82 | ○ | ○ | ○ | | 210 | |
| シュヴァイツァー・ソード | 620 | 40 | 70 | ○ | | ○ | | 210 | |
| ライトニング・エッジ | 70 | 62 | 40 | ○ | ○ | | 雷/+90% 吸收雷属性并转化为 DME | 500 | |
| レディアンス・ソード | 170 | 64 | 64 | ○ | ○ | ○ | 聖/+50% 吸收圣属性魔法并转化为 DME | 1000 | |
| スカーレット・フォージ | 230 | 62 | 67 | ○ | ○ | ○ | 炎/+50% 吸收炎属性魔法并转化为 DME | 2000 | |
| アイス・コフィン | 550 | 64 | 92 | ○ | ○ | ○ | 氷/+50% 吸收冰属性魔法并转化为 DME | 3000 | |
| ヴァルキリー・フェイバー | 1600 | 29 | 102 | ○ | ○ | ○ | | 14000 | |
| 宝剣グリム・ガウディ | 100 | 1 | 30 | | | ○ | 雷/一撃 、侍装備可 | 1500 | |
| 名剣フェイム・フェイン | 60 | 1 | 25 | ○ | ○ | ○ | | 1750 | |
| 聖剣ロスト・セラフィ | 200 | 45 | 75 | ○ | | ○ | 聖/+50 10% 的机率使魔晶石出现率为原来的 2 倍 | 4000 | |
| 裂刃ファーウェル | 320 | 47 | 62 | ○ | ○ | ○ | 攻击力上升 5%— 200% | 10000 | |
| 神剣グランス・リヴァイバー | 6000 | 75 | 95 | ○ | ○ | ○ | 8% 的机率出现必杀一击,并夺取敌人的生命力 | - | |
| 魔剣ダインスレイヴ | 8000 | 35 | 100 | ○ | ○ | ○ | 聖/一撃 | - | |

## 刀(侍)

| 名称 | 攻撃 | 信頼 | 命中 | 基本技 1 | 2 | 3 | 備考 | MP変換 | 破損 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 倭刀 | 70 | 20 | 45 | | ○ | | | 20 | |
| 太刀 | 100 | 30 | 37 | | | ○ | | 20 | |
| 七支刀 | 150 | 20 | 46 | ○ | | ○ | | 40 | |
| 野太刀 | 300 | 20 | 60 | | ○ | | | 40 | |
| 朧閃刀 | 160 | 37 | 60 | ○ | ○ | ○ | | 80 | |
| 金剛刀 | 600 | 5 | 70 | | | ○ | | 60 | |
| 正宗 | 400 | 27 | 75 | ○ | ○ | ○ | | 400 | |
| 村正 | 1000 | 27 | 77 | ○ | | | | 400 | |
| 轟招来の剣 | 50 | 40 | 40 | ○ | | ○ | 雷/+50% "決め技"发动时 CT 消费减少 1 | 750 | |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 天駆鳳の剣 | 150 | 41 | 66 | ○ | ○ | ○ | 炎/+50% "决め技"发动时 CT 消费减少 1 | 1500 | |
| 夜叉鬼の剣 | 200 | 48 | 67 | ○ | ○ | ○ | 毒/+50% "决め技"发动时 CT 消费减少 1 | 2500 | |
| 天叢雲の剣 | 500 | 43 | 92 | ○ | ○ | ○ | 氷/+50% "决め技"发动时 CT 消费减少 1 | 4000 | |
| 名刀"銀蓮" | 140 | 10 | 50 | ○ | ○ | | 炎/+50% | 1500 | |
| 霊剣"草薙" | 2900 | 40 | 90 | ○ | ○ | ○ | 聖/一撃 | - | |

## 两手剑(重战士)

| 名称 | 攻撃 | 信頼 | 命中 | 基本技 1 | 基本技 2 | 基本技 3 | 備考 | MP変換 | 破損 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| トゥハンデッド・ソード | 80 | 15 | 45 | | ○ | | | 50 | |
| ハック・ブレード | 100 | 15 | 45 | | | ○ | | 50 | |
| ツヴァイハンダー | 150 | 22 | 45 | ○ | ○ | | | 100 | |
| ストライキング・ソード | 500 | 7 | 30 | | | ○ | | 100 | |
| クレイモアー | 800 | 22 | 57 | | | ○ | | 200 | |
| フランヴェルジュ | 200 | 22 | 52 | ○ | ○ | ○ | | 200 | |
| ブランディッシュ・ソード | 400 | 25 | 55 | ○ | ○ | ○ | | 400 | |
| ブルーティッシュ・エッジ | 1600 | 25 | 67 | ○ | ○ | ○ | | 400 | |
| エレメンタル・エッジ | 80 | 32 | 40 | ○ | ○ | ○ | 聖/+50% "决め技"伤害度上升 30% | 500 | |
| イグニート・ソード | 450 | 45 | 70 | ○ | | | 炎/+50% "决め技"伤害度上升 30% | 1000 | |
| ヴァイオレット・フォージ | 1200 | 42 | 70 | ○ | | | 毒/+50% "决め技"伤害度上升 30% | 2000 | |
| バハムート・ティア | 1200 | 40 | 90 | ○ | ○ | ○ | 雷/+50% "决め技"伤害度上升 30% | 3500 | |
| 名剣ヴェイン・スレイ | 270 | 55 | 57 | | ○ | ○ | | 750 | 5% |
| 紅蓮剣インフェルナス | 285 | 45 | 70 | ○ | ○ | ○ | 炎/一撃 | 7500 | |
| 蒼剣グラン・スティング | 500 | 55 | 95 | | | ○ | 雷/+50% | 1500 | |
| 精王剣アレクタリス | 750 | 1 | 115 | ○ | | ○ | 聖/+50% | 10000 | |
| 雷光剣シェドザード | 900 | 70 | 72 | ○ | ○ | ○ | 雷/一撃 | 15000 | |
| 魔剣アクター・ネファリウス | 13000 | 25 | 90 | | | ○ | 氷/一撃 | - | |

## 枪

| 名称 | 攻撃 | 信頼 | 命中 | 基本技 1 | 基本技 2 | 基本技 3 | 備考 | MP変換 | 破損 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アウル・パイク | 100 | 24 | 30 | ○ | | | | 50 | |
| ウィングド・スピア | 80 | 30 | 22 | | | ○ | | 50 | |
| ボーディング・パイク | 300 | 15 | 35 | | ○ | | | 100 | |
| コルセスカ | 150 | 22 | 35 | ○ | | ○ | | 100 | |
| ハルヴァード | 200 | 25 | 45 | ○ | ○ | ○ | | 200 | |
| ポール・アクス | 600 | 30 | 55 | | ○ | | | 200 | |
| アルシェピース | 1200 | 40 | 70 | | ○ | | | 400 | |
| サーベル・ハルヴァード | 400 | 33 | 65 | ○ | ○ | ○ | | 400 | |
| スピニング・スピア | 50 | 35 | 35 | ○ | ○ | ○ | 毒/+50% 等级上升时 CP 加 20 | 1250 | |
| ハート・ピアース | 150 | 37 | 62 | ○ | ○ | ○ | 氷/+50% 等级上升时 CP 加 20 | 2100 | |
| セント・ハルバード | 200 | 45 | 65 | ○ | ○ | ○ | 聖/+50% 等级上升时 CP 加 20 | 3100 | |
| アーク・ウィンド | 600 | 52 | 92 | ○ | ○ | ○ | 雷/+50% 等级上升时 CP 加 20 | 4000 | |
| グレイヴ | 95 | 27 | 23 | | ○ | | | 5 | 5% |
| ショート・スピア | 100 | 27 | 35 | | ○ | | | 10 | 5% |
| ウォー・ハンマー | 300 | 27 | 50 | ○ | | | | 20 | 5% |
| フィットマンズ・アクス | 500 | 29 | 50 | ○ | | | | 35 | 5% |
| ランサー | 600 | 29 | 65 | | | ○ | | 40 | 5% |
| ルーシェン・ハンマー | 1100 | 30 | 77 | | | ○ | | 800 | 2% |
| 黒槍"鬼哭天使" | 65 | 42 | 40 | ○ | | ○ | | 1250 | |
| 蛇矛バシリスク | 200 | 21 | 52 | ○ | ○ | | 10% 的机率使对手石化 | | |
| 吼槍ドラグーン・タイラント | 300 | 10 | 99 | ○ | ○ | ○ | | 7500 | |
| 魔槍エターナル・フォルツ | 900 | 82 | 92 | ○ | ○ | ○ | 毒/+90% | 10000 | |
| 閃槍クリムゾン・エッジ | 1200 | 24 | 70 | ○ | ○ | ○ | 炎/+90% | 6050 | |
| 剛槍ダイナソア | 3000 | 68 | 75 | | | ○ | | 6000 | |
| 神槍イセリアル・デヴァイド | 3300 | 50 | 112 | ○ | ○ | ○ | | - | |

## 弓

| 名称 | 攻撃 | 信頼 | 命中 | 基本技 1 | 基本技 2 | 基本技 3 | 備考 | MP変換 | 破損 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クロス・ボウ | 100 | 22 | 22 | | | ○ | | 50 | |
| ボルト・クロスボウ | 60 | 32 | 37 | | ○ | | | 50 | |
| ラピッド・クロスボウ | 150 | 22 | 40 | ○ | ○ | | | 100 | |
| ウィンドラス・クロスボウ | 150 | 22 | 40 | | ○ | ○ | | 100 | |
| ファイア・クロスボウ | 200 | 1 | 40 | ○ | ○ | ○ | | 200 | |
| アルヴァレスタ | 600 | 45 | 60 | ○ | | | | 200 | |
| セルスタイン・ロックガン | 400 | 12 | 65 | ○ | ○ | ○ | | 400 | |
| ボルト・アクーアル | 1200 | 52 | 62 | ○ | | | | 400 | |
| スプリーム・クロスボウ | 50 | 22 | 35 | ○ | ○ | ○ | 聖/+50% | 1000 | |
| クレセント・アロー | 150 | 22 | 65 | ○ | ○ | ○ | 雷/+50% | 1500 | |
| シャイニィ・ラプチャー | 200 | 22 | 70 | ○ | ○ | ○ | 毒/+50% | 2500 | |
| ラスト・アヴェンジャー | 400 | 22 | 95 | ○ | ○ | ○ | 炎/+50% | 3500 | |
| ショート・ボウ | 100 | 45 | 22 | ○ | ○ | | | 10 | 5% |
| ロング・ボウ | 100 | 45 | 27 | ○ | ○ | | | 20 | 5% |
| ラピッド・ボウ | 150 | 45 | 32 | ○ | ○ | | | 40 | 5% |
| コンポジット・ボウ | 300 | 50 | 40 | ○ | ○ | | | 80 | 5% |
| レイヴン・スレイヤー | 200 | 100 | 175 | ○ | ○ | ○ | 対魔弓族效果极大 | 800 | 5% |
| メイジ・スレイヤー | 200 | 100 | 175 | ○ | ○ | ○ | 対魔术师效果极大 | 800 | 5% |
| ソウル・スレイヤー | 200 | 100 | 175 | ○ | ○ | ○ | 吸收敌方 HP 并转化为 DME | 800 | 5% |
| クレーンクイン・クロスボウ | 500 | 55 | 65 | ○ | ○ | ○ | | 200 | 5% |
| 閃弓フォール・スレイヤー | 600 | 1 | 100 | ○ | ○ | ○ | | 3300 | |
| 神弓エルヴン・ボウ | 700 | 67 | 135 | ○ | ○ | ○ | | 6500 | |
| 剛弓ベルセルク・アロー | 2400 | 1 | 112 | | | ○ | 毒/+50% | 10000 | |
| 魔弓レイザー・フォーテル | 3000 | 30 | 105 | ○ | ○ | ○ | | - | |

## 杖

| 名称 | 攻撃 | 信頼 | 命中 | 基本技 1 | 基本技 2 | 基本技 3 | 備考 | MP変換 | 破損 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ルビー・メイス | 120 | 1 | 1 | | | | | 50 | |
| クリスタル・ワンド | 250 | 1 | 1 | | | | | 100 | |
| アルケミー・ワンド | 500 | 1 | 1 | | | | | 200 | |
| デルージュ・セプター | 1000 | 1 | 1 | | | | | 400 | |
| ホーリィ・プレアー | 200 | 1 | 1 | | | | | 1250 | |
| アクセプター・ロッド | 400 | 1 | 1 | | | | | 2250 | |
| アブソリュート・フォース | 600 | 1 | 1 | | | | | 3250 | |
| ノーブル・ディザイア | 1200 | 1 | 1 | | | | | 4250 | |
| エレメント・セプター | 300 | 1 | 1 | | | | 大魔法使用可 | 1000 | 50% |
| インフィニティ・ロッド | 880 | 1 | 1 | | | | 大魔法使用可 | - | 10% |
| エーテル・セプター | 1600 | 1 | 1 | | | | 大魔法使用可 | 2000 | 30% |
| 聖杖アドヴェンティア | 750 | 1 | 1 | | | | | 7500 | |
| 護身刀"竜仙" | 600 | 1 | 1 | | | | | 2500 | |
| 聖杖ユニコーンズ・ホーン | 1300 | 1 | 1 | | | | 大魔法使用可 | 19000 | |
| 魔杖アポカリプス 、 | 1750 | 1 | 1 | | | | 大魔法使用可 | 10000 | |
| 聖杖ミスティック・ワイザー | 8500 | 1 | 1 | | | | 大魔法使用可 | - | |
| 聖杖ミリオン・テラー | 9920 | 1 | 50 | | | | | - | |

## 其它

| 名称 | 攻撃 | 信頼 | 命中 | 基本技 1 | 基本技 2 | 基本技 3 | 備考 | MP変換 | 破損 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ブラッディ・ナックル | 1500 | 40 | 100 | ○ | | | ブラムス専用 | - | |
| ブラッディ・ダスター | 8000 | 32 | 125 | ○ | ○ | ○ | ブラムス専用 | - | |
| 透器エーテル・フローズン | 300 | 70 | 100 | | ○ | | フレイ専用 | - | |
| 透器エーテル・レイザー | 7600 | 3 | 215 | ○ | ○ | ○ | フレイ専用 | - | |

# 防具

## 体

| 種類 | 名称 | RDM | 信頼 | DEF | 備考 | MP変換 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 鎧 | キュイラス | 50 | 1 | 0 | | 90 |
| | シルバー・キュイラス | 100 | 6 | 1 | | 150 |
| | デュエル・アーマー | 300 | 22 | 2 | | 250 |
| | ヴァロー・アーマー | 800 | 73 | 3 | | 500 |
| | ヴァリアント・アーマー | 1500 | 144 | 4 | | 1000 |
| | チェイン・メイル | 100 | 1 | 0 | | 50 |
| | ブレスト・プレート | 330 | 22 | 0 | | 100 |
| | シルバー・チェイン | 820 | 52 | 0 | | 200 |
| | フル・プレート | 820 | 72 | 0 | | 200 |
| | 魄鎧リフレックス | 1500 | 150 | 0 | 聖/-90% | 3100 |
| | ミスリル・プレート | 1600 | 150 | 0 | 聖/-90% | 900 |
| | 聖鎧アレフ・ストレイン | 2000 | 192 | 2 | 毒/-90% | 25000 |
| 衣 | クローク | 30 | 1 | 0 | 炎/-50% | 20 |
| | シルバー・クローク | 70 | 1 | 0 | 炎/-50% | 60 |
| | アノイント・クローク | 250 | 1 | 0 | 炎/-50% | 125 |
| | アノイント・ガーブ | 600 | 30 | 0 | | 200 |
| | スプリーム・ガーブ | 1200 | 90 | 0 | | 400 |
| | 后衣エターナル・シャイン | 10 | 101 | 100 | フレイ専用 | - |
| | 幻衣ミラージュ・ローブ | 400 | 10 | 0 | 毒/-90%，AVD/+100 | 2250 |
| | 聖衣ブリタニア・ガーブ | 1400 | 140 | 0 | 聖/-90% | 2000 |
| | 聖衣シルフ・レッド | 1800 | 180 | 0 | 闇/-90% | 3050 |
| | エターナリィ・ガーブ | 3000 | 280 | 0 | 雷/-90%，AVD/+20，全員装備可能 | - |
| ヴァルキリー専用 | エイジア・ガーブ | 55 | 1 | 5 | 闇/-50% | 90 |
| | ヘラルディック・ガーブ | 120 | 1 | 10 | 毒/-50% | 190 |
| | レディアンス・ガーブ | 350 | 23 | 10 | 聖/-50% | 340 |
| | ディヴァイナリィ・ガーブ | 1000 | 90 | 10 | 雷/-50% | 740 |
| | セラフィック・ガーブ | 1700 | 160 | 10 | 氷/-50% | 1900 |

## 头

| 種類 | 名称 | RDM | 信頼 | 備考 | MP変換 |
|---|---|---|---|---|---|
| 兜 | サレット | 5 | 1 | | 25 |
| | シルバー・サレット | 10 | 1 | | 75 |
| | デュエル・ヘルム | 20 | 2 | | 150 |
| | ヴァロー・ヘルム | 40 | 4 | | 300 |
| | ヴァリアント・ヘルム | 80 | 8 | | 600 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | ドラグーン・フェイス | 200 | 20 | 雷/-50% | 14000 |
| 冠 | ティアラ | 2 | 1 | | 10 |
| | シルバー・ティアラ | 4 | 1 | | 20 |
| | アノイント・ティアラ | 8 | 1 | | 90 |
| | アノイント・ガーランド | 16 | 1 | | 180 |
| | スプリーム・ガーランド | 24 | 2 | | 460 |
| | 宝冠フェルマー | 2 | 1 | 闇/-50%，全員装備可能 | 300 |
| | 手織りのバンダナ | 5 | 1 | 聖/-50%，戦士系男性専用 | 35 |
| | 聖皇后のティアラ | 15 | 1 | 闇/-50% | |
| | 純色の冠 | 20 | 2 | 聖/-50% | 5000 |
| | 后冠エンプレス・ガーランド | 100 | 10 | フレイ専用，AVD/+80 | - |
| 他 | 亡王の仮面 | 100 | 10 | 聖/弱点 | 15000 |
| ヴァルキリー専用 | フェザード・ティアラ | 5 | 1 | 炎/-50% | 125 |
| | フェザード・ヘルム | 10 | 1 | 氷/-50% | 250 |
| | ウィングド・ヘルム | 20 | 2 | 雷/-50% | 350 |
| | エアリアル・ガーランド | 40 | 4 | 毒/-50% | 950 |
| | セラフィック・ガーランド | 80 | 8 | 聖/-50% | 1500 |

## 腕

| 種類 | 名称 | RDM | 信頼 | DEF | 備考 | MP変換 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 手甲 | ガントレット | 5 | 11 | 10 | | 5 |
| | シルバー・ガントレット | 10 | 11 | 10 | | 15 |
| | デュエル・ガーダー | 20 | 17 | 15 | | 30 |
| | ヴァロー・ガントレット | 40 | 24 | 20 | | 60 |
| | ヴァリアント・ガーダー | 80 | 30 | 22 | | 170 |
| | アイシクル・ガード | 0 | 15 | 15 | 氷/-50%，魔術師装備可 | 900 |
| | グレアー・ガード | 0 | 15 | 15 | 闇/-50%，魔術師装備可 | 900 |
| | エクストリーム・ガード | 0 | 20 | 20 | 炎/-50%，魔術師装備可 | 2500 |
| | スター・ガード | 0 | 20 | 20 | 聖/-50%，魔術師装備可 | 15000 |

## 足

| 種類 | 名称 | RDM | 信頼 | AVD | 備考 | MP変換 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | グリーブ | 2 | 1 | 25 | 魔術師装備可 | 10 |
| | シルバー・グリーブ | 4 | 1 | 50 | | 30 |
| | デュエル・グリーブ | 8 | 1 | 100 | | 60 |
| | ヴァロー・グリーブ | 16 | 1 | 150 | | 150 |
| | ヴァリアント・グリーブ | 32 | 3 | 250 | | 300 |
| | スエード・ブーツ | 5 | 1 | 30 | 氷/-50% | 5 |
| | エルヴン・ブーツ | 20 | 2 | 60 | 氷/-50% | 25 |
| | レザー・ブーツ | 1 | 1 | 10 | | 2 |
| | 翔具オリハルコン・ブーツ | 10 | 1 | 0 | フレイ専用 | - |

## 饰物・携带品

| 名称 | 效果 | MP变换 |
|---|---|---|
| エンジェル・キュリオ | 在行动不能状态时自动复活。破坏率为 30% | 1200 |
| プロテクト・チャーム | 物理攻击和状态以上攻击无效化。破坏机率为 25% | 750 |
| マジック・チャーム | 魔法伤害无效化。破坏机率为 25% | 750 |
| レジスト・チャーム | 异常状态全部无效化。破坏机率为 25% | 750 |
| フェアリィ・ピアス | CT 消费减少 1。女性魔术师专用 | 900 |
| フェアリィ・リング | CT 消费减少 2。 | 1700 |
| パワー・バングル | ATK 基本值上升 30%。战士系专用 | 110 |
| マジック・バングル | MAG 基本值上升 30%。魔术师专用 | 110 |
| プロテクト・ジュエル | RDM 基本值上升 30%。 | 175 |
| レジスト・ジュエル | RST 基本值上升 30%。 | 175 |
| コンボ・ジュエル | 每攻击一次使 CT 值加 2 | 1500 |
| マテリアル・ピアス | DME 最大值上升 15%。女性魔术师专用 | 750 |
| マテリアル・ジェム | DME 最大值上升 30%。 | 2000 |
| ポイズン・チェック | 毒无效化。毒 /-50% | 50 |
| パラライ・チェック | 麻痹无效化。雷 /-50% | 100 |
| ストーン・チェック | 石化无效化。暗 /-50% | 200 |
| フリーズ・チェック | 冻结无效化。冰 /-50% | 600 |
| カース・チェック | 咒无效化。圣 /-50% | 400 |
| スタン・チェック | 气绝无效化。炎 /-50% | 600 |
| 戦乙女のペンダント | RDM /+20,暗 /-50%。男性战士系专用 | 12 |
| エナジー・リング | 每攻击一次使 CT 值加 2。战士系专用 | 750 |
| 押し花 | 毒 /-90% | 50 |
| クラック・リング | 防御破坏率上升 | 750 |
| スカウト・オーブ | 敌先制攻击率减少半 | 100 |
| 聖環ブリーシンガル | DEF /+100 | - |
| 生成の珠 | 魔晶石出现数以 50% 的机率 +3 | 1500 |
| 活性の珠 | 紫炎石出现数以 50% 的机率 +3 | |
| 玉瑠璃の欠片 | RDM /+10,冰 /-50% | 800 |
| トライ・エンブレム | RDM /+3000,AVD /+200,DEF /+25。炎 /-90% | - |
| ニーベルンゲンの指環 | 在神界会面时如不装备，那么在下一个 CHAPTER 开始时评价值和封印值减 2。暗 /-50% | - |
| ヒール・リング | 1 回合回复 DME5% | 75 |
| ヒール・ピアス | 1 回合回复 DME10%。女性专用 | 40 |
| ヘイスト・リング | CT 消费减 1。战士系专用 | 750 |
| マイティ・チェック | 全部异常状态无效化。圣 /-90% | 7500 |
| ラーニング・リング | 装备者经验值取得量加 30% | 75 |
| 青灰色の首飾り | 等级上升时 CP 值 +100。如装备 2 个只会出现装备 1 个时的效果<br>与经验的宝珠配合使用也会发挥此效果 | 5000 |
| 生命の腕輪 | 等级上升时 DME 最大值 +300。如装备 2 个效果为原来的 2 倍<br>与经验的宝珠配合使用也会发挥此效果 | 2100 |
| バシリスクの腕輪 | 毒 /-90% | 4000 |

## 原子配列变换

| 種類 | 名称 | 通常変換 | 配列変換 | 上級配列変換 |
|---|---|---|---|---|
| 植物 | 植物の種子 | エリクサー | プライム・バニッシュ | ノーブル・エリクサー |
| | セボリー | バニッシュ | プライム・エリクサー | ノーブル・バニッシュ |
| | ベラドンナ | コンボ・ポーション | コンボ・ポーション | コンボ・ポーション |
| | トリカブト | フレア・クリスタル | フレア・クリスタル | - |
| | マンドレイク | サンダー・クリスタル | サンダー・クリスタル | - |
| 液体 | ボルト酒 | シャドゥ・クリスタル | シャドゥ・クリスタル | - |
| | 透過薬 | ルシッド・ポーション | ルシッド・ポーション | ルシッド・ポーション |
| | 生命の秘薬 | クリス晶石 | アイシクル・ガード | - |
| 獣 | 羽毛 | エリクサー | プライム・バニッシュ | ノーブル・エリクサー |
| | 海鮮肉 | バニッシュ | プライム・エリクサー | ノーブル・バニッシュ |
| | 金の卵 | 生命の腕輪 | - | - |
| | 獣の牙 | ホーリィ・クリスタル | ホーリィ・クリスタル | - |
| | 獣肉 | エリクサー | プライム・バニッシュ | ノーブル・エリクサー |
| | バジリスクのうろこ | ユニオン・プラム | ユニオン・プラム | ユニオン・プラム |
| | 猛禽の爪 | ポイズン・クリスタル | ポイズン・クリスタル | - |
| | ユニコーンの角 | - | - | 聖杖ユニコーンズ・ホーン |
| 粉 | 黒真珠の粉 | スキル・ポーション | スキル・ポーション | マテリアル・ポーション |
| | グール・パウダー | アイス・クリスタル | アイス・クリスタル | - |
| 鉱石 | クリス晶石 | マリス・サーチ | - | スカーレット・エッジ |
| | ラピス晶石 | エネミー・サーチ | - | ラスト・トライアル |
| | 黄水晶 | ラピス晶石 | クリス晶石 | クリス晶石 |
| | 卑金属 | 黒真珠の粉 | クラック・リング | 幻視の珠 |
| | 鉄鉱石 | 黒真珠の粉 | エナジー・リング | 活性の珠 |
| | ミスリル鉱石 | ヒール・ピアス | ヒール・リング | ラーニング・リング |
| | オリハルコン | - | 上級配列変換の宝珠 | 魔剣グラム |
| 書物 | アサ教典 | ラピス晶石 | - | - |
| | 聖遺物 | - | クリス晶石 | アイシクル・ソード |
| | 不老不死の書 | - | ラピス晶石 | アイシクル・ソード |
| 他 | 首の無い人形 | スカウト・オーブ | ヘイスト・リング | 生成の珠 |
| 破損物 | 折れた剣 | ブロード・ソード | バスタード・ソード | グレアー・ガード |
| | 折れた槍 | グレイヴ | ウォー・ハンマー | 閃槍クリムゾン・エッジ |
| | 折れた弓 | ロング・ボウ | ラピッド・ボウ | クレーンクイン・クロスボウ |
| | 壊れた鎧 | チェイン・メイル | ブレスト・プレート | グレアー・ソード |
| アーティファクト | 銀河の雫 | - | - | ミトラの聖水 |
| | 幻衣ミラージュ・ローブ | 生命の腕輪 | - | - |
| | 聖杯 | 生命の腕輪 | - | - |
| | 蘇生秘法書 | - | オリハルコン | - |
| | ダマスクス秘法書 | フェアリィ・ピアス | フェアリィ・ピアス | フェアリィ・ピアス |
| | ダリスの香炉 | 昴魔の鏡 | - | - |
| | ドライアドの樹皮 | - | ディメンジョン・スリップ | - |
| | 碑文の欠片 | トラップ・サーチ | トラップ・サーチ | トラップ・サーチ |
| | 封印の小箱 | ノーブル・エリクサー | ノーブル・エリクサー | ノーブル・エリクサー |
| | 妖艶な彫像 | 活性の珠 | フォールス・アロー | ユニコーンの角 |
| | 妖精の瓶詰め | 生成の珠 | オリハルコン | 幻視の珠 |
| 魔法 | ファイア・ランス | バーン・ストーム | アイシクル・エッジ | - |
| | バーン・ストーム | ファイア・ランス | クール・ダンセル | - |
| | クール・ダンセル | アイシクル・エッジ | バーン・ストーム | - |
| | アイシクル・エッジ | クール・ダンセル | ファイア・ランス | - |
| | ダーク・セイヴァー | シャドゥ・サーヴァント | イグニート・ジャベリン | - |
| | シャドゥ・サーヴァント | ダーク・セイヴァー | クロス・エアレイド | - |
| | イグニート・ジャベリン | クロス・エアレイド | ダーク・セイヴァー | - |
| | クロス・エアレイド | イグニート・ジャベリン | シャドゥ・サーヴァント | - |
| | プリズミック・ミサイル | ライトニング・ボルト | ストーン・トウチ | - |
| | ライトニング・ボルト | プリズミック・ミサイル | ポイズン・ブロウ | - |
| | ストーン・トウチ | ポイズン・ブロウ | プリズミック・ミサイル | - |
| | ポイズン・ブロウ | ストーン・トウチ | ライトニング・ボルト | - |
| | キュア・プラムス | オーディナィ・シェイプ | - | - |
| | オーディナィ・シェイプ | キュア・プラムス | - | - |
| | エヴォーク・フェザー | シールド・クリティカル | - | - |
| | スペル・レインフォース | リフレクト・ソーサリー | - | - |
| | ガード・レインフォース | スペル・レインフォース | - | - |
| | レデュース・パワー | レデュース・ガード | - | - |
| | レデュース・ガード | プリベント・ソーサリー | - | - |
| | シールド・クリティカル | エヴォーク・フェザー | - | - |
| | プリベント・ソーサリー | レデュース・パワー | - | - |
| | リフレクト・ソーサリー | プリベント・ソーサリー | - | - |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| スキル | オート・アイテム | キュア・コンディション | - | - |
| | キュア・コンディション | オート・アイテム | - | - |
| | スロー | スプラッシュ | - | - |
| | ガッツ | アボイド | - | - |
| | アデプト・イリュージョン | ダンシング・ソード | - | - |
| | ダンシング・ソード | アデプト・イリュージョン | - | - |
| | ラスト・トライアル | - | - | レジスト・ダメージ |
| | スプラッシュ | スロー | - | - |
| | レヴェリー | - | - | ダーク |
| | コンボ・カウンター | スランティング・レイン | - | - |
| | ノイズ・アロー | ウェイト・リアクション | - | - |
| | トリプル・ディストレス | - | - | ラスト・トライアル |
| | スタン・マジック | - | - | スティール・マジック |
| | コンセントレーション | - | - | メンタル・リアクション |
| | スカーレット・エッジ | - | - | チャージ |
| | チャージ | ストライク・エッジ | - | - |
| | ストライク・エッジ | スカーレット・エッジ | - | - |
| | ダーク | - | - | レヴェリー |
| | トリック・ステップ | ノイズ・アロー | - | - |
| | スランティング・レイン | コンボ・カウンター | - | - |
| | ダークネス・アロー | - | - | フォールス・アロー |
| | フォールス・アロー | - | - | ダークネス・アロー |
| | ウェイト・リアクション | トリック・ステップ | - | - |
| | メンタル・リアクション | - | - | マジック・パワー |
| | アボイド | ガッツ | - | - |
| | ヒット | マジック・パワー | - | - |
| | レジスト・ダメージ | - | - | トリプル・ディストレス |
| | ディフェンド | アタック・パワー | - | - |
| | アタック・パワー | ディフェンド | - | - |
| | マジック・パワー | ヒット | - | - |
| | レジスト・マジック | - | - | ノイズ・アロー |

| 種類 | 名称 | 通常変換 | 配列変換 | 上級配列変換 |
|---|---|---|---|---|
| 片手剣 | アントラー・ソード<br>ヴィーキング・ソード<br>ワルーン・ソード<br>クリシュマルド | フレア・ジャム | フレア・ジャム | フレア・ジャム |
| | シンクレアー・サーベル<br>パラッシュ<br>レイテル・パラッシュ<br>シュヴァイツァー・ソード | フレア・クリスタル | フレア・クリスタル | フレア・クリスタル |
| 刀 | 倭刀<br>太刀<br>七支刀<br>野太刀 | アイス・ジャム | アイス・ジャム | アイス・ジャム |
| | 肢閃刀<br>金剛刀<br>正宗<br>村正 | アイス・クリスタル | アイス・クリスタル | アイス・クリスタル |
| 両手剣 | トゥハンデッド・ソード<br>ハック・ブレード<br>ツヴァイハンダー<br>ストライキング・ソード | サンダー・ジェム | サンダー・ジェム | サンダー・ジェム |
| | クレイモアー<br>フランヴェルジュ<br>ブランディッシュ・ソード<br>ブルーティッシュ・エッジ | サンダー・クリスタル | サンダー・クリスタル | サンダー・クリスタル |
| 槍 | アウル・パイク<br>ウィングド・スピア<br>ボーディング・パイク<br>コルセスカ | ポイズン・ジェム | ポイズン・ジェム | ポイズン・ジェム |
| | ハルヴァード<br>ボール・アクス<br>アルシェピース<br>サーベル・ハルヴァード | ポイズン・クリスタル | ポイズン・クリスタル | ポイズン・クリスタル |
| 弓 | クロス・ボウ<br>ボルト・クロスボウ<br>ラピッド・クロスボウ<br>ウィンドラス・クロスボウ | ホーリィ・ジェム | ホーリィ・ジェム | ホーリィ・ジェム |
| | ファイア・クロスボウ<br>アルヴァレスタ<br>セルスタイン・ロックガン<br>ボルトアクーアル | ホーリィ・クリスタル | ホーリィ・クリスタル | ホーリィ・クリスタル |
| 杖 | ルビー・メイス<br>クリスタル・ワンド | シャドゥ・ジェム | シャドゥ・ジェム | シャドゥ・ジェム |
| | アルケミー・ワンド<br>デルージュ・セプター | シャドゥ・クリスタル | シャドゥ・クリスタル | シャドゥ・クリスタル |
| | エレメント・セプター<br>エーテル・セプター | 錬金術師の書 | 錬金術師の書 | 錬金術師の書 |

## 人物特性

| キャラクター | 人物特性 | 修正値 | 最高レベル |
|---|---|---|---|
| アリューゼ（限界総合計：76） | 勇敢 | +9 | 8 |
| | 自分勝手 | -1 | 1 |
| | 敏捷 | +5 | 8 |
| | 冷徹 | -9 | 1 |
| | 命知らず | +2 | 8 |
| | 現実的 | +1 | 8 |
| ベリナス（限界総合計：124） | 慎重派 | +2 | 8 |
| | 几帳面 | +2 | 8 |
| | ロマンチスト | -2 | 4 |
| | 自己犠牲 | +7 | 8 |
| | 博愛 | +4 | 8 |
| | 頑固 | -1 | 4 |
| | 気品 | +2 | 8 |
| 洵（限界総合計：92） | 妹想い | +1 | 8 |
| | 美形 | +3 | 8 |
| | 敏捷 | +5 | 8 |
| | 冷徹 | -9 | 4 |
| | 心配性 | -8 | 1 |
| | 自己犠牲 | +7 | 8 |
| | 現実的 | +1 | 8 |
| ラウリィ（限界総合計：35） | 臆病 | -8 | 2 |
| | 不運 | -7 | 2 |
| | 金づち | -5 | 1 |
| | 心配性 | -8 | 2 |
| | 博愛 | +4 | 8 |
| | 真面目 | +7 | 8 |
| | ロマンチスト | -2 | 1 |
| ジェラード（限界総合計：76） | 可愛いげ | +2 | 8 |
| | タカビー | -3 | 4 |
| | 父想い | +1 | 8 |
| | 浅はか | -2 | 3 |
| | 無鉄砲 | -2 | 2 |
| | 気丈 | +6 | 8 |
| | 世間知らず | -3 | 2 |
| | 楽観的 | +4 | 8 |

| キャラクター | 人物特性 | 修正値 | 最高レベル |
|---|---|---|---|
| ロウファ（限界総合計：100） | 情け深い | +2 | 8 |
| | 几帳面 | +2 | 4 |
| | モラリスト | +3 | 8 |
| | 自己犠牲 | +7 | 3 |
| | 美形 | +3 | 2 |
| | 心配性 | -8 | 4 |
| | ひかえめ | -1 | 4 |
| ジェイクリーナス（限界総合計：103） | 父想い | +1 | 8 |
| | 母想い | +1 | 8 |
| | 勇敢 | +9 | 8 |
| | 不運 | -7 | 4 |
| | 自己犠牲 | +8 | 8 |
| | 寡黙 | -3 | 3 |
| | 地味系 | -1 | 4 |
| 夢瑠（限界総合計：121） | 元気印 | +3 | 8 |
| | 感情的 | -4 | 3 |
| | 敏捷 | +5 | 8 |
| | 媚び媚び | -2 | 2 |
| | 父想い | +1 | 8 |
| | 華奢 | -5 | 3 |
| | 方向感覚 | +5 | 8 |
| | 泳ぎ得意 | +5 | 8 |
| カシェル（限界総合計：97） | 感情的 | -4 | 3 |
| | 一途 | +3 | 8 |
| | 鈍感 | -3 | 2 |
| | ド根性 | +8 | 8 |
| | 下戸 | -1 | 1 |
| | 楽観的 | +4 | 8 |
| | 大声 | -2 | 2 |
| エイミ（限界総合計：90） | 酒豪 | +1 | 8 |
| | 男嫌い | -4 | 1 |
| | 無鉄砲 | -2 | 2 |
| | 力自慢 | +7 | 8 |
| | 命知らず | +2 | 8 |
| | プライド高い | -2 | 2 |
| | 頑固 | -1 | 2 |
| | 健康的 | +3 | 8 |
| | 不運 | -7 | 2 |
| | 無法者 | -5 | 3 |
| バドラック（限界総合計：49） | 千里眼 | +8 | 8 |
| | 敏捷 | +5 | 8 |
| | 不真面目 | -7 | 2 |
| | 女好き | -1 | 4 |
| | 根性無し | -8 | 2 |
| | 酒豪 | +1 | 8 |
| 那々美（限界総合計：84） | おしとやか | +1 | 8 |
| | 自己犠牲 | +7 | 8 |
| | 可愛いげ | +2 | 8 |
| | 真面目 | +7 | 8 |
| | 華奢 | -5 | 4 |
| | 臆病 | -8 | 4 |
| ロレンタ（限界総合計：148） | 母性 | +7 | 8 |
| | 理知的 | +4 | 8 |
| | 献身的 | +6 | 8 |
| | 気品 | +2 | 8 |
| | 心配性 | +8 | 4 |
| | 金づち | -5 | 4 |
| | 協調的 | +6 | 8 |
| ジェイル（限界総合計：92） | プライド高い | -2 | 4 |
| | 勇敢 | +9 | 8 |
| | 几帳面 | +2 | 8 |
| | 感情的 | -4 | 2 |
| | モラリスト | +3 | 8 |
| | 下戸 | -1 | 4 |
| ガノッサ（限界総合計：25） | 残虐 | -9 | 4 |
| | 理知的 | +4 | 8 |
| | エゴイスト | -7 | 2 |
| | 自分勝手 | -6 | 2 |
| | 饒舌 | +6 | 8 |
| | 冷徹 | -9 | 1 |
| | 慎重派 | +2 | 8 |

由于我方的同伴中有两名不能被送往神界，他们是アリューゼ和メルティーナ，所以在使用这二人时所有的CP值都要集中使用在SKILL升级上，完全没有必要提升他们的勇者适性值。

## 道具生成

| 種類 | 名称 | MP | 最大所持 | 登場 |
|---|---|---|---|---|
| ユーズ | エリクサー | 15 | 99 | 0 |
| | バニッシュ | 10 | 99 | 1 |
| | ユニオン・プラム | 100 | 99 | 0 |
| | プライム・エリクサー | 300 | 20 | 2 |
| | プライム・バニッシュ | 120 | 20 | 2 |
| | ノーブル・エリクサー | 1200 | 8 | 4 |
| | ノーブル・バニッシュ | 300 | 8 | 4 |
| | スペクタクルズ | 2 | 99 | 0 |
| | マイト・ポーション | 18 | 99 | 0 |
| | リキュール・ポーション | 26 | 99 | 0 |
| | セキュア・ポーション | 20 | 99 | 1 |
| | ルシッド・ポーション | 600 | 10 | 0 |
| | チャージ・ブレイク | 360 | 99 | 4 |
| | コンボ・ポーション | 150 | 99 | 2 |
| | オリハルコン | 100000 | 99 | 6 |
| 武器 | アントラー・ソード | 30 | 20 | 0 |
| | ヴィーキング・ソード | 30 | 20 | 0 |
| | ワルーン・ソード | 70 | 16 | 3 |
| | クリシュマルド | 70 | 14 | 3 |
| | シンクレアー・サーベル | 150 | 14 | 5 |
| | パラッシュ | 150 | 12 | 5 |
| | レイテル・パラッシュ | 420 | 12 | 7 |
| | パラッシュ | 420 | 10 | 7 |
| | 倭刀 | 40 | 20 | 1 |
| | 太刀 | 40 | 20 | 1 |
| | 七支刀 | 80 | 16 | 3 |
| | 野太刀 | 80 | 16 | 3 |
| | 肢閃刀 | 160 | 16 | 5 |
| | 金剛刀 | 160 | 14 | 5 |
| | 正宗 | 800 | 14 | 7 |
| | 村正 | 800 | 14 | 7 |
| | トゥハンデッド・ソード | 100 | 20 | 0 |
| | ハック・ブレード | 100 | 18 | 0 |
| | ツヴァイハンダー | 200 | 16 | 3 |
| | ストライキング・ソード | 200 | 14 | 3 |
| | クレイモアー | 400 | 12 | 5 |
| | フランヴェルジュ | 400 | 10 | 5 |
| | ブランディッシュ・ソード | 800 | 10 | 7 |
| | ブルーティッシュ・ソード | 800 | 10 | 7 |
| | アウル・パイク | 100 | 20 | 1 |
| | ウィングド・スピア | 100 | 20 | 1 |
| | ボーディング・パイク | 200 | 20 | 3 |
| | コルセスカ | 200 | 20 | 3 |
| | ハルヴァード | 400 | 20 | 5 |
| | ポール・アクス | 400 | 20 | 5 |
| | アルシェピース | 800 | 20 | 7 |
| | サーベル・ハルヴァード | 800 | 20 | 7 |
| | クロス・ボウ | 100 | 20 | 1 |
| | ボルト・クロスボウ | 100 | 20 | 1 |
| | ラピッド・クロスボウ | 200 | 20 | 3 |
| | ウィンドラス・クロスボウ | 200 | 20 | 3 |
| | ファイア・クロスボウ | 400 | 20 | 5 |
| | セルスタイン・ロックガン | 800 | 20 | 7 |
| | ボルトアクーアル | 800 | 20 | 7 |
| | アルヴァレスタ | 400 | 20 | 5 |
| | ルビー・メイス | 100 | 20 | 0 |
| | クリスタル・ワンド | 200 | 20 | 3 |
| | アルケミー・ワンド | 400 | 20 | 5 |
| | デルージュ・セプター | 800 | 20 | 7 |
| | ライトニング・エッジ | 1000 | 2 | 2 |
| | レディアンス・ソード | 2000 | 2 | 4 |
| | アイス・コフィン | 6000 | 2 | 8 |
| | スカーレット・フォージ | 4000 | 2 | 6 |
| | 轟招来の剣 | 1500 | 2 | 2 |
| | 天駆凰の剣 | 3000 | 2 | 4 |
| | 天叢雲の剣 | 8000 | 2 | 8 |
| | 夜叉鬼の剣 | 5000 | 2 | 6 |
| | エレメンタル・エッジ | 1000 | 2 | 2 |
| | イグニート・ソード | 2000 | 2 | 4 |
| | バハムート・ティア | 7000 | 2 | 8 |
| | ヴァイオレット・フォージ | 4000 | 2 | 6 |
| | スピニング・スピア | 1000 | 2 | 2 |
| | ハート・ピアース | 3000 | 2 | 4 |
| | アーク・ウィンド | 8000 | 2 | 8 |
| | セント・ハルバード | 6200 | 2 | 6 |
| | スプリーム・クロスボウ | 1000 | 2 | 2 |
| | クレセント・アロー | 3000 | 2 | 4 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ラスト・アベンジャー | 7000 | 2 | 8 |
| | シャイニィ・ラプチャー | 5000 | 2 | 6 |
| | ホーリィ・プレアー | 1000 | 2 | 2 |
| | アクセプター・ロッド | 3000 | 2 | 4 |
| | ノーブル・ディザイア | 6000 | 2 | 8 |
| | アブソリュート・フォース | 6500 | 2 | 6 |
| | ヴァルキリー・フェイバー | 28000 | 1 | 8 |

| 種類 | 名称 | MP | 最大所持 | 登場 |
|---|---|---|---|---|
| 防具 | サレット | 50 | 30 | 0 |
| | シルバー・サレット | 150 | 30 | 2 |
| | デュエル・ヘルム | 300 | 30 | 4 |
| | ヴァロー・ヘルム | 600 | 30 | 6 |
| | ヴァリアント・ヘルム | 1200 | 30 | 8 |
| | ティアラ | 20 | 30 | 0 |
| | シルバー・ティアラ | 40 | 30 | 2 |
| | アノイント・ティアラ | 180 | 30 | 4 |
| | アノイント・ガーランド | 360 | 30 | 6 |
| | スプリーム・ガーランド | 920 | 30 | 8 |
| | キュイラス | 180 | 30 | 0 |
| | シルバー・キュイラス | 300 | 2 | 2 |
| | デュエル・アーマー | 500 | 30 | 4 |
| | ヴァロー・アーマー | 1000 | 30 | 6 |
| | ヴァリアント・アーマー | 2000 | 30 | 8 |
| | クローク | 40 | 30 | 0 |
| | シルバー・クローク | 120 | 30 | 2 |
| | アノイント・クローク | 250 | 30 | 4 |
| | アノイント・ガーブ | 400 | 30 | 6 |
| | スプリーム・ガーブ | 800 | 30 | 8 |
| | ガントレット | 10 | 30 | 0 |
| | シルバー・ガントレット | 30 | 30 | 2 |
| | デュエル・ガーダー | 60 | 30 | 4 |
| | ヴァロー・ガントレット | 120 | 30 | 6 |
| | ヴァリアント・ガーダー | 340 | 30 | 8 |
| | グリーブ | 20 | 30 | 0 |
| | シルバー・グリーブ | 60 | 30 | 2 |
| | デュエル・グリーブ | 120 | 30 | 4 |
| | ヴァロー・グリーブ | 300 | 30 | 6 |
| | ヴァリアント・グリーブ | 600 | 30 | 8 |
| | スエード・ブーツ | 10 | 20 | 4 |
| | エルヴン・ブーツ | 50 | 20 | 6 |
| | フェザード・ティアラ | 250 | 5 | 0 |
| | フェザード・ヘルム | 500 | 5 | 2 |
| | ウィングド・ヘルム | 300 | 5 | 4 |
| | エアリアル・ガーランド | 1900 | 5 | 6 |
| | セラフィック・ガーランド | 3000 | 5 | 8 |
| | エイジア・ガーブ | 180 | 5 | 0 |
| | ヘラルディック・ガーブ | 380 | 5 | 2 |
| | レディアンス・ガーブ | 680 | 5 | 4 |
| | ディヴァイナリィ・ガーブ | 1480 | 5 | 6 |
| | セラフィック・ガーブ | 3800 | 5 | 8 |
| 装飾・携帯品 | エンジェル・キュリオ | 2400 | 99 | 3 |
| | プロテクト・チャーム | 1300 | 99 | 3 |
| | マジック・チャーム | 1300 | 99 | 3 |
| | レジスト・チャーム | 1300 | 99 | 3 |
| | フェアリィ・ピアス | 1800 | 30 | 1 |
| | フェアリイ・リング | 3400 | 30 | 5 |
| | パワー・バングル | 220 | 30 | 3 |
| | マジック・バングル | 220 | 30 | 3 |
| | プロテクト・ジュエル | 350 | 30 | 3 |
| | レジスト・ジュエル | 350 | 30 | 3 |
| | コンボ・ジュエル | 3000 | 30 | 3 |
| | マテリアル・ピアス | 1500 | 30 | 3 |
| | マテリアル・ジェム | 4000 | 30 | 4 |
| | ポイズン・チェック | 100 | 30 | 1 |
| | パラライ・チェック | 200 | 30 | 2 |
| | ストーン・チェック | 400 | 30 | 3 |
| | フリーズ・チェック | 1200 | 30 | 2 |
| | カース・チェック | 800 | 30 | 4 |
| | スタン・チェック | 1200 | 30 | 2 |
| | カルラの真珠 | 40 | 99 | 4 |
| | ベトネス教本 | 10 | 99 | 1 |
| | 七色の飴玉 | 10 | 99 | 1 |
| | ウサギの足 | 10 | 99 | 1 |
| | 天使の唇 | 30 | 99 | 3 |
| | 魔物図鑑 | 50 | 99 | 5 |
| | 悪魔絵書 | 30 | 99 | 3 |
| | デボーネの頭蓋 | 60 | 99 | 6 |
| | ラリウの貝殻 | 80 | 99 | 3 |
| | 駿馬のたてがみ | 30 | 99 | 3 |
| | 炎のバンダナ | 50 | 99 | 4 |

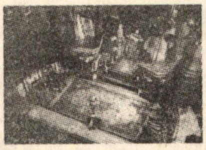
# 修道院物语 完全流程攻略

KOUDELKA クーデルカ

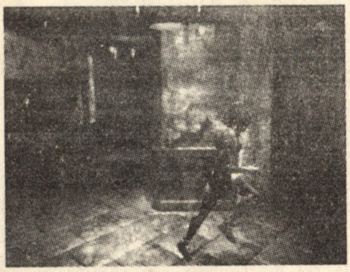
机种:PS　厂商:SNK　类型:RPG
发售日:1999R 年 12 月 16 日

## 1 基本系统

玩者操纵主人公克蒂卡，在 3D 构成的修道院中进行冒险。在地图中有各种各样的机关，在奇怪的地方进行调查并展开事件。因为还会与异形怪兽发生战斗，所以要慎重地进行探索。因为有些事件必须用特定的道具和特殊能力才能解开，所以关键是掌握 3 个主人公的特性。在体验各种剧情的同时，解开修道院之谜。



▲对应状况，有效的范围会被表示出来。



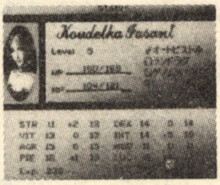
◀探险由 3D 构成的修道院，在重要的地方 KOUDEL-KA 会凝视着不动，这就是对玩者的提示。

## 2 战　斗



遇到怪兽后战斗就要开始了。战斗按照事先设定好的阵形展开，是回合制的模拟战斗。输入两个指令，可以选择战斗还要逃走，而且战斗中还采用了各种各样的系统，积累够经验值后就可升级，并与更强的怪兽相对抗。

### 用加分点强化攻击力和魔法



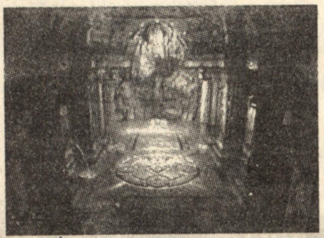
每个人物每次升级时都可得到加分点。把这些点数分配在攻击力或魔法等各种参数之上，就可按自己的喜好培养人物了。

## 3 地　图



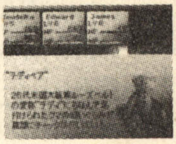
▲每个到过的房间都会加上记号，SAVE 点也会表示出来。

修道院的内部是非常宠大的，而且错综复杂。所以地图非常重要，但要调出院内外的周边地图，则还需要得到某种道具。另外，在特定的 SAVE 点可以存储记录并回复体力，不过几乎所有的 SAVE 点前都有个中 BOSS 人物，如果要加以利用就必须将对方打倒。



◀修道院内各地都设有机关，应该参考地图再进行攻略。

## 4 道　具



▲这是道具"テディベア",有什么用呢?

武器与魔法也有各种各样的系统。其效果随人物的熟练度而改变。另外因为武器屋与道具屋并不存在，所以所有道具只能在战斗和事件中得到。寻找道具也是一种乐趣哟!



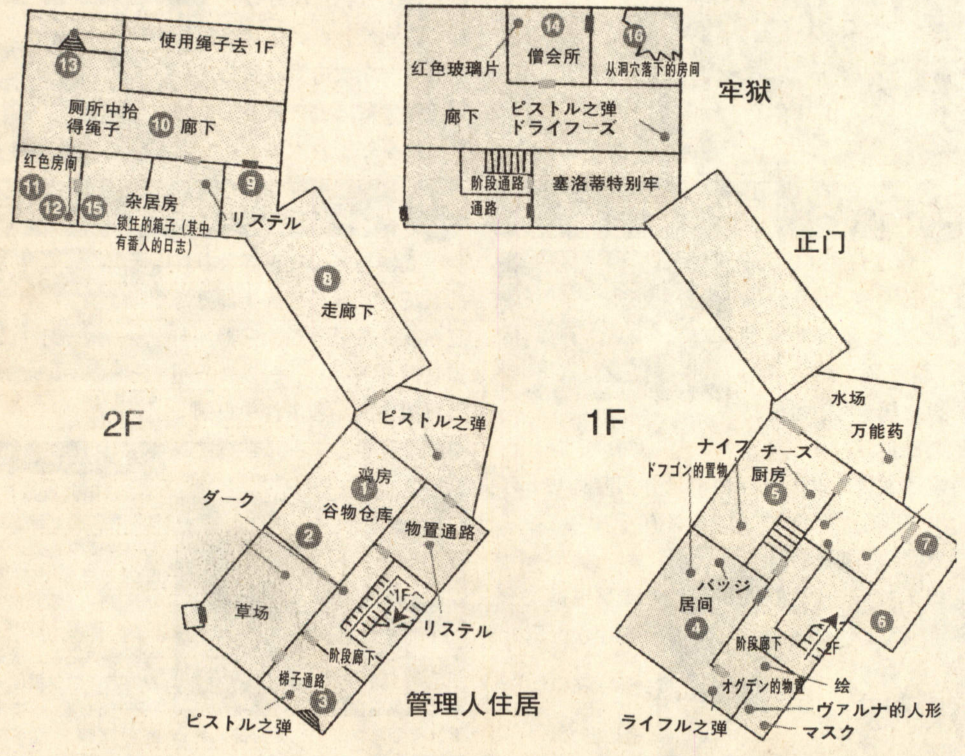
▲选择与人物的特性相应的武器，并加以培养。

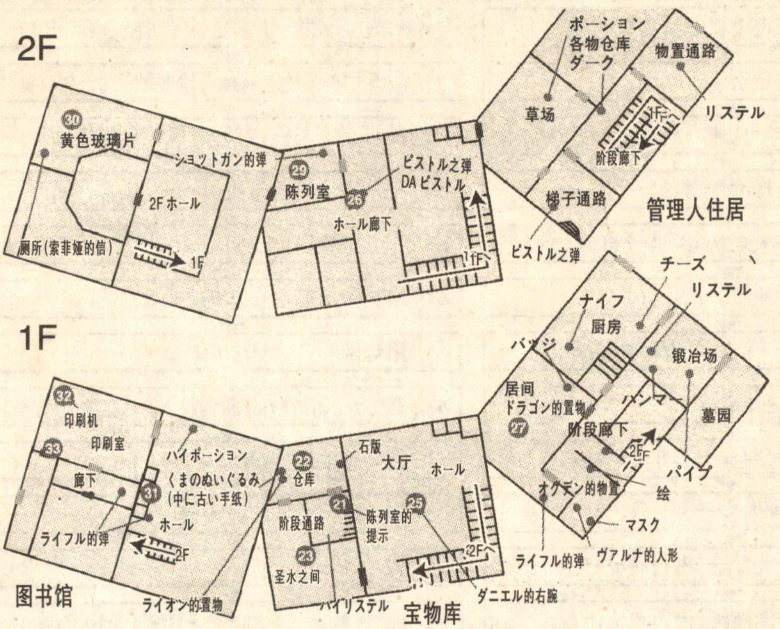
### 武器也有寿命!

使用武器越多，熟练度就会上升，威力也会变得更强。不过因为武器也有寿命，使用过频繁就会被毁，而陷于意想不到的苦战之中。最稳妥的方法就是采用同系统的武器。这样熟练度就可继承下来了。

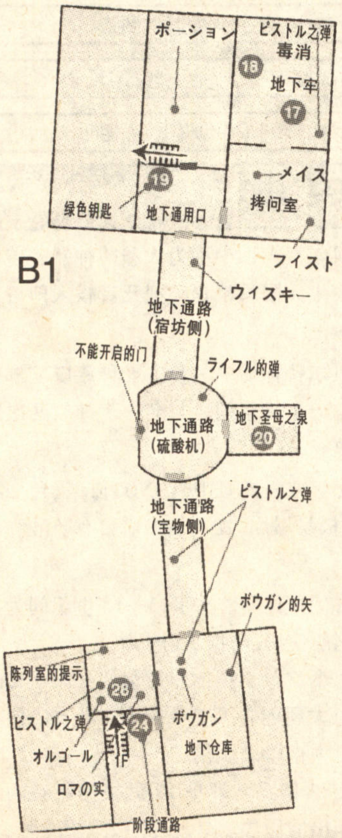
## 最短流程

1. 与狼形怪物战斗。
2. 爱德华仲间。
3. 修道院地图入手。
4. 奥格汀夫妻招待。
5. 爱德华中毒。
6. 在詹姆士倒下的墓园与BOSS对战。
7. 詹姆士仲间。
8. 经过2F走廊时发生枪击事件。
9. 开门后与3柱体怪物交战。
10. 经过走廊时,夏洛蒂出现。
11. 在红色房间的厕所内与新娘米拉战斗。
12. 在厕所取得绳索。
13. 使用绳索到达1F。
14. 在记录点与拟态战斗。
15. 使用红色玻璃片使木箱打开。
16. 从洞穴中落下(DISC1终了)。
17. 调查地下牢尸体及道具后调查铁栏。
18. MOVIE后与贵族之灵战斗。
19. 回避与姐妹尸体的战斗(先不取绿钥匙)。
20. 在地下圣母之泉与BOSS战斗。
21. 发现1F阶段通路标志。
22. 取得仓库中3件道具。
23. 在圣水之间与BOSS战斗。
24. 回到B1取得山羊置物。
25. 在坠下吊灯边取得达尼艾尔之右腕。






在游戏进行到 DISC2 后半部的时候，需要注意一些容易遗漏的细节。没有取得石膏手腕和那封信虽然不会对结局造成直接的影响，但影响到剧情的完整性。而在中庭泉水正面的项链则必须取得，不然克蒂卡就会死在伊莲的怨灵手下。




26. 取得红色钥匙及茶色玻璃片。

27. 在奥格汀夫妻房间内取得龙形置物及巴尔娜的人偶。

28. 在犯罪者房间取得音乐盒并且看到陈列室的提示。

29. 看见两个提示,正向走往陈列室之床。

30. 在 2F 大厅房间取得黄色玻璃片。

31. 在 1F 大厅的时钟上方使用レリーフ的欠片。

32. 带着石板去印刷室得到旧的修道院地图。

33. 印刷地图,墙壁崩裂出现通路。

34. 按音乐盒提示依次踏右上、左下、左上、右下开关开启房门。

35. 拾取绿色玻璃片。

36. 回到圣堂左翼廊左屋,将五块玻璃片嵌入玻璃窗。

37. 回图书馆 2F 小屋,取索菲娅之信。

38. 圣堂路被植物所堵,往下前行。

39. 遇恶灵物,逃跑。

40. 到达中庭,将四件首饰放入四周女神像。

41. 在圣泉正面取得重要道具项链。
42. 到中央地下室被击晕。
43. 与爱德华约定后从侧门离开。
44. 地下走廊中央打倒怪物。
45. 到附属墓园,圣人之墓边取得比格娜人偶。
46. 回图书馆会合伸间。
47. 回地牢,将两个人偶交给姐妹,换得绿钥匙。
48. 开启绿门,与桌椅交战。
49. 将信给夏绿蒂,用青钥匙开青色门。
50. 到帕屈克屋,见老头。
51. 去左边将唱盘放置上,得到研究日志。
52. 肖像画部屋击倒怪物,伊莲魂灵出现。
53. 到书库将研究日志交给老头。
54. 到2F左边调查书架,发现"暖炉"字样。
55. 里屋棚上得到硫酸空瓶,去地下装硫酸。
56. 回到暖炉屋,在书桌上得到帕屈克体重,并在一边秤得自己体重。
57. 从暖炉暗道下去,将两人体重之差输入体重机。
58. 前行至圣具室,打倒附属礼拜堂怪物。
59. 到圣具室右边台座上点火。
60. 在大圣堂门前受阻。
61. 回暖炉房间制造炸药。
62. 用炸药炸开大圣堂门。
63. 沿楼梯上行,在打字机前按3、2、1、4顺序键入。
64. 回到楼下,进入秘道。
65. 将达尼艾儿右腕投入锅中。
66. 到圣堂外边上行。
67. 到达四楼,遇伊莲,如之前未取项链,BAD ENDING!
68. 战胜伊莲,上逃途中被追上两次。
69. 在塔顶战变形后伊莲,如胜,结局二。
70. 如被伊莲击倒,詹姆士呼唤上帝,伊莲回复,TRUE ENDING。

## 修道院名物辞典

**拜伦** (1788—1829)英国浪漫派代表诗人。是有忧郁、憧憬、讽刺、奔放的诗风。在欧洲大陆浪漫,参加希腊独立战争后病死。

**莎士比亚** (1564—1616)英国剧作家、诗人。生于ストテトフォードーオンーエーボン家,在伦敦成为剧作家,写下了喜剧仲夏夜之梦"威尼斯商人"、四大悲剧"哈姆莱特"、"奥赛罗"、"李尔王"、"麦克白"等。

**赫尔默斯** ハルメスートソスメギストウス,传说中炼金术的始祖,写下了阐叙炼金术思想的"エメラルドタブレット。原文是希腊文字,4世纪时用希腊语写下。

**德洛伊祭司** 古代ケルト的僧侣,在凯尔特人社会中提任神官、星占师、诗人、医师等。4世纪的凯尔特人没有文字,因而靠口传来继承知识。

**大釜** 凯尔特神话中称为大釜的神器,传说可以产生无限的粮食,把死者投入即可复生。

**フォチル** 凯尔特神话中的最古老种族以"邪神王バロール为首领,与ダーナ神族两次展开战争。

**硝酸甘油** 化学方程式 C3H5(ONO3)2。无色油状液体,极易爆炸,在调制中需要有硫酸和硝酸。

**鲁纳文字** 古代日耳曼语文字,3—14世纪间为此欧诸国所使用,与拉丁语类似。

**圣方济各会** カトソック托钵修道会的一派、1209年在意大利创立了フランチェスコ。使礼拜的行为得以大众化。

1582年罗马教皇13世根据原有的历法制作出的历法。是现在的太阳历。

# 特别文件一：修道院谜解

## 一、ヒーソング熟练度·轻松锻炼法

回复魔法**ヒーソング**很重要，但有时会显得回复量不足。因此可用以下的决窍。

用武器和防具可以改变状态。装备了改变 VIT 的装备时，MAS—HP 也会变多或变少。在 SAVE 点进行 HP·MP 回复之前，装备上 VIT 上升最少的物品。等回复后再换为大量上升 VIP 的装备。这样 MAX—HP 会上升，而 HP 会减少。然后使用回复指令中的**ヒーソング**。如果装备子上升 VIT 最大的装备，使用回复指令，就可轻松的提升**ヒーソング**的级别。

当装备了上升 VIT 的装备时，将之解除后再装备上，HP 就不会处于减少的状态了。

没有上升 VIT 的装备时，在回复所回复后再装备上提升 VIT 的装备，HP 也不会处于减少的状态，这样就可无限升级了。

不过级别上升了，消耗的 MP 也会上升，所以要注意 MAX—MP，否则使了一两次后就无法再使用了。

## 二、轻松击破 BOSS 人物的方法

敌人都要按顺序攻击因而只要提升我方的敏捷性就可轻松击败对手。关键是 AGL **フオース**的使用，这里不应对自己使用，如果每回合用一次，三回合后就是（+3 X3 = +9）而上升 9 点。如果向对手使用对方为 3 人，因为是 -3 X3）X3 = -27] 而下降 27 点。如果使用 3 级的 AGL **フオース**，就变为 -9 X3）X3 = -81]。

不过有的敌人可以躲避魔法，所以不可过于依赖。

## 三、有 16 张画的房间

有个画了 16 张画的地板，必须正确踩踏才能通过。在宝物库有个只有用红钥匙才能打开的房间，这里有前 8 张的方法，之后沿宝物库旁边房间的台阶向上，在画面的墙角处是后 8 张的方法。

请看下图，只须按右图须序前进就可以了。因为在④之后还要回到③，所以由③代替了⑤。左图是按颜色踩踏的方法，如果把它写成数字就应是，4 = ⇒3 = ⇒3 三⇒3 四⇒3 三⇒2 三⇒1⇒1 = ⇒1 -

| | 一 | 二 | 三 | 四 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ◆ | ◆ | ◆ | ◇ |
| 2 | ◇ | ◇ | ◆ | ◇ |
| 3 | ◇ | ◆ | ◆ | ◆ |
| 4 | ◇ | ◆ | ◇ | ◇ |

| | 一 | 二 | 三 | 四 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ⑨ | ⑧ | ⑦ | ◇ |
| 2 | ◇ | ◇ | ⑥ | ◇ |
| 3 | ◇ | ② | ③ | ④ |
| 4 | ◇ | ① | ◇ | ◇ |

## 四、地板出声的房间

只有按音乐演奏的那样走，才能走通。以下是解法。宝物库中有个只能用红色钥匙才能进入房间，这里有发音盒。拿着它进入那个房间的瞬间就会发出声音，只须按此声间行动就可以了。具体化为图表就是下面的图。

③　　①

0

②　　④

# 特别文件二：资料总集

## 武具一览表

| 名称 | 种类 | 效果 STR | VIT | DEX | AGL | INT | PIE | MND | LUC | 属性 | 在处・备考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ブラッドフィスト | 拳 | 6 | 0 | 6 | 14 | 0 | 0 | 0 | 0 | HP吸収 | 在处:进行到 DISC2 时与某处拾得。<br>备考:攻击敌人同时对自己 HP 进行回复。 |
| フレアフィスト | 拳 | 6 | – | 5 | 12 | – | – | – | – | 火 | 在处:从敌人手中夺得。 |
| プリズンフィスト | 拳 | 7 | – | 6 | 14 | – | – | – | – | HP吸収 | 在处:从敌人手中夺得。<br>备考:追加特殊攻击"毒"。 |
| キャッツアイ | 拳 | – | – | – | 9 | 5 | 10 | 6 | – | HP吸収 | 在处:一像黑猫怪物所持。<br>备考:追加特殊攻击"毒"。 |
| ノーマルナイフ | 短剑 | 6 | 0 | 5 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 无 | 在处:克蒂卡最初所持。 |
| ウインドナイフ | 短剑 | 6 | 0 | 5 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 风 | 在处:怪物落下。 |
| ノーマルダーク | 短剑 | 8 | 0 | 8 | 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 无 | 在处:最初的走廊下道中与地下岔路所在的绘画里。 |
| プールダーク | 短剑 | 9 | 0 | 9 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 无 | 在处:以玻璃刺击的怪物所持。 |
| アクアダガー | 短剑 | 10 | – | 8 | 6 | – | – | – | – | 水 | 在处:以玻璃刺击的怪物所持。 |
| フォースダガー | 短剑 | 8 | – | 9 | 6 | – | – | – | – | MP吸収 | 在处:以玻璃刺击的怪物所持。 |
| ローズダガー | 短剑 | 10 | – | 8 | 7 | – | – | – | – | MP吸収 | 在处:以玻璃刺击的怪物所持。 |
| ノーマルクラブ | 棍棒 | 12 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 无 | 在处:怪物落下。 |
| ノーマルランバー | 棍棒 | 12 | 3 | 6 | – | – | – | – | – | 无 | 在处:? |
| ノーマルパイプ | 棍棒 | 15 | 4 | 6 | – | – | – | – | – | 无 | 在处:地下的暖炉前。 |
| アースハンマー | 棍棒 | 15 | 5 | 6 | – | – | – | – | – | 土 | 在处:地下的暖炉前(墓园的入口)。 |
| メイス | 棍棒 | – | 4 | – | – | 6 | 3 | 4 | – | 无 | 在处:? |
| カインドスピア | 枪 | 12 | 3 | 4 | – | – | – | – | – | HP吸収 | 在处:?<br>备考:攻击敌人同时,对自己 HP 进行回复。 |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーマルランサー | 枪 | 20 | 5 | 6 | – | – | – | – | – | 无 |
| | 在处:敌人所持。 | | | | | | | | | |
| エンバーランサー | 枪 | 20 | 6 | 6 | – | – | – | – | – | 无 |
| | 在处:敌人所持。<br>备考:追加特殊攻击“毒”。 | | | | | | | | | |
| イビルボーン | 枪 | – | – | – | – | 3 | 6 | 4 | – | 无 |
| | 在处:DISC2 中第 2 个记录点的 BOSS 所持。 | | | | | | | | | |
| リップルアクス | 斧 | 13 | 4 | – | -2 | – | – | – | – | 水土 |
| | 在处:?<br>备考:追加特殊攻击“麻痹”。 | | | | | | | | | |
| ライトタバール | 斧 | 21 | 9 | -2 | -4 | – | – | – | – | 光 |
| | 在处:? | | | | | | | | | |
| バックレイピア | 长剑 | 11 | – | 4 | 3 | – | – | – | – | 无 |
| | 在处:? | | | | | | | | | |
| バックSソード | 长剑 | 13 | – | 7 | 3 | – | – | – | – | 无 |
| | 在处:? | | | | | | | | | |
| アクアSソード | 长剑 | 13 | – | 7 | 4 | – | – | – | – | 水土 |
| | 在处:? | | | | | | | | | |
| フォースミトン | 手甲 | 6 | – | 7 | 6 | – | – | – | – | MP吸收 |
| | 在处:像小孩的怪物所持。 | | | | | | | | | |
| ウインドミトン | 手甲 | 6 | – | 7 | 7 | – | – | – | – | ? |
| | 在处:像小孩的怪物所持。 | | | | | | | | | |
| ラスターSパタ | 手甲 | 10 | – | 9 | 9 | – | – | – | – | 敌 HP 回复 |
| | 在处:像小孩的怪物所持。 | | | | | | | | | |
| ノーマルWパタ | 手甲 | 11 | – | 11 | 10 | – | – | – | – | 无 |
| | 在处:像小孩的怪物所持。 | | | | | | | | | |
| SAピストル | 拳铳 | 5 | -1 | 6 | 6 | – | -1 | – | – | 无 |
| | 在处:初期事件爱德华所给。<br>备考:用道具“ピストル之弹”回复弹数。 | | | | | | | | | |
| DAピストル | 拳铳 | 6 | -4 | 9 | 6 | – | -3 | – | – | 无 |
| | 在处:开枪袭击主人公的盗贼的尸体附近。<br>备考:用道具“ピストル之弹”回复弹数。 | | | | | | | | | |
| ライフル | ライフル | 7 | -2 | 9 | 3 | – | -3 | – | – | 无 |
| | 在处:夏洛蒂呼出的恶灵所持。<br>备考:用道具“ライフル之弹”回复弹数。 | | | | | | | | | |
| ボウガン | ライフル | 39 | – | 10 | 5 | – | – | – | – | 无 |
| | 在处:夏洛蒂呼出的恶灵所持。<br>备考:用道具“ライフル之弹”回复弹数。 | | | | | | | | | |
| ノーマルラグ | 铠 | – | – | – | – | – | 7 | – | 3 | – |
| | 在处:双眼放光、全身苍白的怪物所持。 | | | | | | | | | |
| ノーマルLメイル | 铠 | – | 6 | – | – | – | – | – | 2 | – |
| | 在处:双手持剑与盾的骑士怪物所持。 | | | | | | | | | |
| アクアLメイル | 铠 | – | 6 | – | – | – | – | – | 3 | – |
| | 在处:双手持剑与盾的骑士怪物所持。 | | | | | | | | | |
| ノーマルCメイル | 铠 | – | 15 | – | – | – | – | – | 6 | – |
| | 在处:双手持剑与盾的骑士怪物所持。 | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アクアCメイル | 铠 | - | 15 | - | - | - | - | - | 5 | - |
| | 在处:双手持剑与盾的骑士怪物所持。 | | | | | | | | | |
| ブラッドJリング | 装饰 | - | - | - | - | 7 | 5 | 11 | - | - |
| | 在处:在续盘中将魔力封印的门踢破时,会出现BOSS。<br>将之击败,随后得到。 | | | | | | | | | |
| スカットリング | 装饰 | - | - | - | - | 3 | 6 | 4 | - | - |
| | 在处:BOSS新娘的米拉所持。 | | | | | | | | | |
| マッドブローチ | 装饰 | - | - | - | - | 9 | 4 | 4 | - | - |
| | 在处:敌人所持。 | | | | | | | | | |
| ノーマルジュエル | 装饰 | - | - | - | - | 10 | 7 | 13 | - | 、- |
| | 在处:敌人所持。 | | | | | | | | | |
| アクアバッジ | 装饰 | - | - | - | - | 13 | 7 | 4 | - | - |
| | 在处:敌人所持。 | | | | | | | | | |

## 魔法一览表

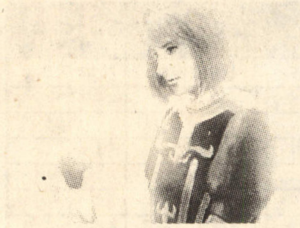
| 名称 | LV | 效果、范围 |
|---|---|---|
| ヒーリング | 1 | 移动中:自己的HP回复<br>战斗中(己方):选择的角色体力回复<br>战斗中(对手):选择的角色给予伤害 |
| | 2 | 移动中:选择的角色体力回复<br>战斗中(己方):选择的角色及横向临近的角色体力回复<br>战斗中(对手):选择的角色及横向临近的角色给予伤害 |
| | 3 | 移动中:?<br>战斗中(己方):?<br>战斗中(对手):? |
| STRフォース | 1 | 对己方使用:选择的角色STR3AP上升<br>对敌人使用:选择的角色STR3AP减少 |
| | 2 | 对己方使用:选择的角色STR6AP上升<br>对敌人使用:选择的角色STR6AP减少 |
| | 3 | 对己方使用:选择的角色STR9AP上升<br>对敌人使用:选择的角色STR9AP减少 |
| VITフォース | 1 | 对己方使用:选择的角色VIT3AP上升<br>对敌人使用:选择的角色VIT3AP减少 |
| | 2 | 对己方使用:选择的角色VIT6AP上升<br>对敌人使用:选择的角色VIT6AP减少 |
| | 3 | 对己方使用:选择的角色VIT9AP上升<br>对敌人使用:选择的角色VIT9AP减少 |
| DEXフォース | 1 | 对己方使用:选择的角色DEXR3AP上升<br>对敌人使用:选择的角色DEXR3AP减少 |
| | 2 | 对己方使用:选择的角色DEXR6AP上升<br>对敌人使用:选择的角色DEXR6AP减少 |
| | 3 | 对己方使用:选择的角色DEXR9AP上升<br>对敌人使用:选择的角色DEXR9AP减少 |

| | | |
|---|---|---|
| AGL フォース | 1 | 对己方使用:选择的角色 AGL3AP 上升<br>对敌人使用:选择的角色 AGL3AP 减少 |
| | 2 | 对己方使用:选择的角色 AGL6AP 上升<br>对敌人使用:选择的角色 AGL6AP 减少 |
| | 3 | 对己方使用:选择的角色 AGL9AP 上升<br>对敌人使用:选择的角色 AGL9AP 减少 |
| INT フォース | 1 | 对己方使用:选择的角色 INT3AP 上升<br>对敌人使用:选择的角色 INT3AP 减少 |
| | 2 | 对己方使用:选择的角色 INT6AP 上升<br>对敌人使用:选择的角色 INT6AP 减少 |
| | 3 | 对己方使用:选择的角色 INT9AP 上升<br>对敌人使用:选择的角色 INT9AP 减少 |
| PIE フォース | 1 | 对己方使用:选择的角色 PIE3AP 上升<br>对敌人使用:选择的角色 PIE3AP 减少 |
| | 2 | 对己方使用:选择的角色 PIE6AP 上升<br>对敌人使用:选择的角色 PIE6AP 减少 |
| | 3 | 对己方使用:选择的角色 PIE9AP 上升<br>对敌人使用:选择的角色 PIE9AP 减少 |
| MND フォース | 1 | 对己方使用:选择的角色 MND3AP 上升<br>对敌人使用:选择的角色 MND3AP 减少 |
| | 2 | 对己方使用:选择的角色 MND6AP 上升<br>对敌人使用:选择的角色 MND6AP 减少 |
| | 3 | 对己方使用:选择的角色 MND9AP 上升<br>对敌人使用:选择的角色 MND9AP 减少 |
| LUC フォース | 1 | 对己方使用:选择的角色 LUC3AP 上升<br>对敌人使用:选择的角色 LUC3AP 减少 |
| | 2 | 对己方使用:选择的角色 LUC6AP 上升<br>对敌人使用:选择的角色 LUC6AP 减少 |
| | 3 | 对己方使用:选择的角色 LUC9AP 上升<br>对敌人使用:选择的角色 LUC9AP 减少 |
| フレイムマイン | 1 | 火属性攻击魔法,选择的敌方 1 体给予伤害 |
| | 2 | 火属性攻击魔法,选择的敌方与其前后左右给予伤害 |
| | 3 | ? |
| リミットショック | 1 | 水属性攻击魔法,选择的敌方 1 体给予伤害 |
| | 2 | 水属性攻击魔法,选择的敌方与其前后左右给予伤害 |
| | 3 | ? |
| ブラックホール | 1 | 风属性攻击魔法,选择的敌方 1 体给予伤害 |
| | 2 | 风属性攻击魔法,选择的敌方与其前后左右给予伤害 |
| | 3 | ? |

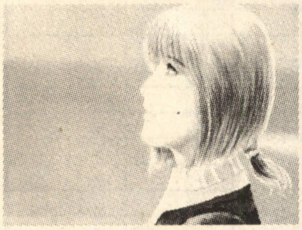
| | | |
|---|---|---|
| ストロングアート | 1 | 土属性攻击魔法,选择的敌方1体给予伤害 |
| | 2 | 土属性攻击魔法,选择的敌方与其前后左右给予伤害 |
| | 3 | ? |
| リヴァイヴァ | 1 | 选择的角色战斗不能回复,HP少量回复 |
| | 2 | ? |
| | 3 | ? |

## 防具一览表

| 名称 | 种类 | 效果 | | | | | | | | 弱点 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | STR | VIT | DEX | AGL | INT | PIE | MND | LUC | |
| ノーマルラグ | スーツ | – | 0 | – | – | – | 6 | – | 3 | 土・HP吸收 |
| ブラッドラグ | スーツ | – | 0 | – | – | – | 6 | – | 3 | 光・MP吸收 |
| ショックスーツ | スーツ | – | 10 | – | – | – | 0 | – | 4 | 水・风・光 |
| ノーマルスーツ | スーツ | – | 9 | – | – | – | 0 | – | 3 | 火・暗 |
| フォースLメイル | メイル | – | 6 | – | – | – | 0 | – | 3 | 风・暗・HP吸收 |
| ノーマルLメイル | メイル | – | 6 | – | – | – | 0 | – | 3 | – |
| プールCメイル | メイル | – | 15 | – | – | – | 0 | – | 5 | 光 |
| バームCメイル | メイル | – | 15 | – | – | – | 0 | – | 6 | 土 |
| アースCメイル | メイル | – | 16 | – | – | – | 0 | – | 6 | 火・风 |
| フレアCメイル | メイル | – | 15 | – | – | – | 0 | – | 5 | 水・风・MP吸收 |
| ウインドCメイル | メイル | – | 15 | – | – | – | 0 | – | 5 | – |
| ノーマルPメイル | メイル | – | 16 | – | – | – | 0 | – | 6 | 水・HP吸收 |
| ウィンドバッジ | ブローチ | – | 0 | – | – | 13 | 6 | 4 | 0 | – |
| アースバッジ | ブローチ | – | 0 | – | – | 13 | 6 | 5 | 0 | – |
| ノーマルブローチ | ブローチ | – | 0 | – | – | 8 | 5 | 4 | 0 | – |
| ファイアブローチ | ブローチ | – | 0 | – | – | 8 | 4 | 3 | 0 | – |
| フレアブローチ | ブローチ | – | 9 | – | – | 10 | 8 | 5 | 0 | – |
| アクアロザリオ | ジュエル | – | 0 | – | – | 8 | 6 | 11 | 0 | – |
| ロックロザリオ | ジュエル | – | 0 | – | – | 7 | 5 | 10 | 0 | – |
| ブラッドロザリオ | ジュエル | – | 0 | – | – | 8 | 5 | 10 | 0 | – |
| ブライトジュエル | ジュエル | – | 0 | – | – | 9 | 7 | 13 | 0 | – |
| フォースジュエル | ジュエル | – | 0 | – | – | 10 | 7 | 12 | 0 | – |
| ショックジュエル | ジュエル | – | 0 | – | – | 10 | 6 | 13 | 0 | – |
| ペンダント | ジュエル | – | 0 | – | – | 7 | 6 | 10 | 16 | – |
| ノーマルリング | リング | – | 0 | – | – | 4 | 7 | 5 | 0 | – |
| アクアリング | リング | – | 0 | – | – | 4 | 6 | 4 | 0 | – |
| グレイズリング | リング | – | 0 | – | – | 3 | 7 | 4 | 0 | – |
| フレアリング | リング | – | 0 | – | – | 3 | 6 | 4 | 0 | – |
| ダークJリング | リング | – | 0 | – | – | 7 | 14 | 10 | 0 | – |
| エナジーJリング | リング | – | 0 | – | – | 8 | 15 | 10 | 0 | – |
| ライトJリング | リング | – | 0 | – | – | 7 | 15 | 11 | 0 | – |
| ドイルJリング | リング | – | 0 | – | – | 7 | 14 | 11 | 0 | – |
| ポイズンJリング | リング | – | 0 | – | – | 8 | 15 | 11 | 0 | – |
| シャドウJリング | リング | – | 0 | – | – | 8 | 14 | 10 | 0 | – |












“大航海时代”无论在家用主机还是在PC电脑上都是非常著名的系列,其高自由度的设定和极具挑战性的系统深深吸引了无数玩家。

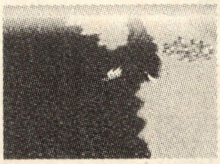
去年年末推出的“大航海时代Ⅳ”确实给人耳目一新的感觉,它在系统上作了多方面的强化,比之前几代又有了不小的进步。此外,4代的人物设定也十分优秀,这一点相信会给那些对画面要求较高的朋友带来满足感。

本攻略是以PS版为基础,电脑玩家也可进行参照。文中资料参考了日方杂志公布的内容,如有疑问欢迎来信查询。

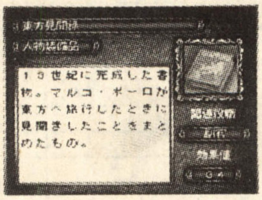


## 游戏的目的

在游戏中玩者可从三位主角中选择一个来进行游戏,虽然每位主角的背景和剧情都有所不同,不过到最后他们都是以集齐“七个霸者之证”为目标。七个霸者之证散布于世界上各商会的头领手上,玩者如果把拥有霸者之证的头领赶离其领土,就能获得他的霸者之证和地盘。



## 占有率



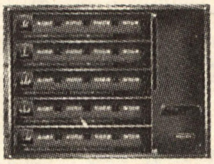

只要在一个地方的贸易所进行商业投资或是在宫殿里进行军事投资,就能够提升玩者在该地方的占有率,当然电脑亦能借着这方法来令它的占有率提高。当玩者在城市的占有率越高时,就能在城市中购得更多贸易品,想做大生意的话,就要尽快令自己的占有率提升。

## 独占



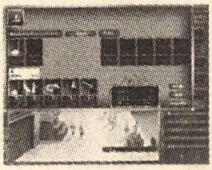
当一个玩家在一地方的占有率到达到100时,他就是独占,这时无论对手在你的城市投资多少钱,也没法令自己的占有率提升,亦不会令玩者的占有率下降。

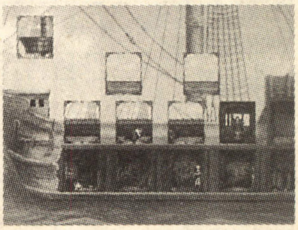
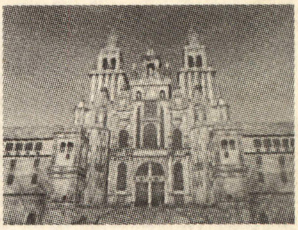
## 利用流言和军事力量把对手摧毁

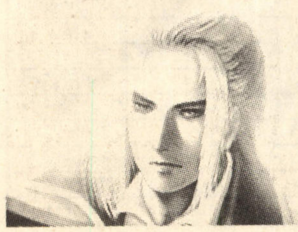


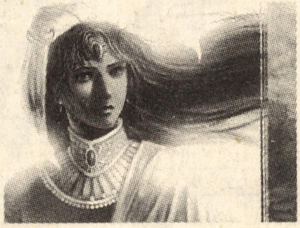
那么当对手的占有率到达100时,便无法把对手的城市据为己有了吗?其实并不是,玩者有两个方法可以令对手在城市中的占有率下降。

第一个是在酒吧里散布令对手不利的谣言,这样对手的占有率便会下降。这方法虽然好,不过动作必须迅速才行,否则又会被对手回复占有率。而第二个方法是用军力把对手打倒,当玩者用舰队把对手的舰队打败后,对手所有独占和非独占城市的占有率均会下降,玩者就可以趁这个时机把占有率抢到手。








## 各道具所在位置一览

| 道具名称 | 种类 | 价格 | 位置 | 所属海域 | 关连城市 | 关连船室 | 效果・用途 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヴエパルハルバード | 武器 | 67000 | 西经 15、北纬 64 | 北海 | (ソファラ) | | 45 |
| フビライの大剑 | 武器 | 87000 | 东经 120、北纬 34 | 东アジア | (泉州) | | 48 |
| アレスの圣枪 | 武器 | 170000 | 东经 26、北纬 37 | 地中海 | (イスタンブール) | | 54 |
| 圣剑イクスカリバー | 武器 | 250000 | 西经 4、北纬 43 | 北海 | (ブリストル) | | 57 |
| 妖刀村正 | 武器 | 100000 | 东经 46、南纬 15 | 东アジア | | | 60 |
| 苍き坚の盾 | 防具 | 16000 | 西经 4、北纬 43 | 北海 | | | 24 |
| アルマジロの铁皮 | 防具 | 9500 | 东经 46、南纬 15 | アフリカ | (マスカット) | | 18 |
| シルバーサレット | 防具 | 13000 | 西经 17、北纬 21 | アフリカ | | | 22 |
| 不死鸟のバシネット | 防具 | 52000 | 西经 0、北纬 54 | 北海 | (テープタウン) | | 38 |
| 巨大ソウガメの盾 | 防具 | 14200 | 东经 78、北纬 8 | インド洋 | (マニラ) | | 23 |
| 精灵のトレス | 防具 | 18000 | 西经 61、北纬 15 | 新大陆 | | | 26 |
| 刀折りの武道者 | 防具 | 19500 | | | (长崎) | | 33 |
| tn 凉なる铠 | 防具 | 41000 | 东经 126、南纬 8 | 东南アジア | | | 34 |
| カネムの勇士の盾 | 防具 | 20000 | 东经 10、北纬 3 | アフリカ | | | 26 |
| 狂信者のキュイラス | 防具 | 25000 | 西经 3、北纬 5 | アフリカ | | | 28 |
| 深红のリングメイル | 防具 | 48000 | 东经 39、南纬 4 | アフリカ | | | 36 |
| テイムールの锁かたびら | 防具 | 50000 | 东经 49、北纬 27 | インド洋 | | | 37 |
| 孔雀かたびら | 防具 | 32000 | 东经 99、北纬 9 | 东南アジア | (ブルージュ) | | 31 |
| トウーラ战士の兜 | 防具 | 30000 | 西经 95、北纬 28 | 新大陆 | | | 30 |
| 抜け忍のくろ装束 | 防具 | 65535 | 东经 136、北纬 34 | 东アジア | | | 41 |
| 琥珀色のフリガンデイ | 防具 | 70000 | 西经 24、北纬 16 | アフリカ | (ヴェルデ) | | 43 |
| ジヤガー神の宿る胴着 | 防具 | 62000 | 西经 104、北纬 19 | 新大陆 | (チュニス) | | 40 |
| 背德のバンディッドメイル | 防具 | 100000 | | | | | 50 |
| 女帝のガウン | 防具 | 84000 | 东经 117、北纬 38 | 东アジア | (マラッカ) | | 45 |
| 教经の胴丸具足 | 防具 | 95000 | 东经 130、北纬 33 | 东アジア | (大阪→长崎) | | 48 |
| アッテイラスーツ | 防具 | 180000 | 东经 20、北纬 55 | 北海 | (ラグーサ) | | 55 |
| メデューサの盾 | 防具 | 125000 | 东经 144、南纬 40 | 东南アジア | (バスラ) | | 52 |
| サラディンの银の铠 | 防具 | 220000 | 东经 32、北纬 29 | インド洋 | (ヘイルート) | | 58 |
| カール。マルテルの甲冑 | 防具 | 270000 | 东经 3、北纬 43 | 北海 | (ナント) | | 60 |
| ミネルヴァの盾 | 防具 | 88000 | 东经 28、北纬 37 | 地中海 | | | 48 |
| 魔法の革手袋 | 人物装备品 | 90000 | 东经 8、北纬 55 | 北海 | (コベンハーゲン) | マスト | 40 |
| 精励の太纲 | 人物装备品 | 120000 | | | (ゴア) | マスト | 54 |
| 天の川の星图 | 人物装备品 | 50000 | 东经 132、南纬 0 | 东南アジア | | 见张台 | 32 |
| 星影の天球仪 | 人物装备品 | 62500 | | | (バスラ) | 见张台 | 63 |
| セラテイウスの诗集 | 人物装备品 | 1500 | | | アテネ | 甲板 | 34 |
| 千夜一夜物语 | 人物装备品 | 2000 | | | イスタンブール | 甲板 | 45 |
| 世界の驮洒落集 | 人物装备品 | 3500 | 东经 104、北纬 1 | 东南アジア | | 甲板 | 12 |
| 金のディバイダー | 人物装备品 | 50000 | | | (ジェノヴァ) | 测量 | 57 |
| 怀中の时计 | 人物装备品 | 5000 | | | ハンブルク | 测量 | 18 |
| ロッコの操船指南书 | 人物装备品 | 90000 | | | (オスボン) | 舵轮 | 40 |
| 天佑のリストバンド | 人物装备品 | 240000 | 西经 82、北纬 26 | | 新大陆 | 舰长室 | 50 |
| 善道のステッキ | 人物装备品 | 420000 | 东经 80、北纬 15 | | インド洋 | 舰长室 | 70 |
| 战士たちのオカリナ | 人物装备品 | 82000 | 西经 35、南纬 4 | | 新大陆 | 舰长室 | 35 |
| 大言壮语のくちばし | 人物装备品 | 75000 | | | (マラッカ) | 副官室 | 63 |
| カボシヤの种 | 原产物 | 2000 | | | (カリカット、カルカッタ、アヴァ) | | 交易品诞生 |
| トマトの苗木 | 原产物 | 2200 | | | (サント＝ドミンゴ、メリダ) | | 交易品诞生 |
| バナナの木 | 原产物 | 2400 | | | バタヴィア | | 交易品诞生 |
| ミツパチの巢 | 原产物 | 1200 | | | ソファラ | | 交易品诞生 |
| サミの稚鱼 | 原产物 | 9000 | | | | | 交易品诞生 |
| コショウの实 | 原产品 | 8500 | | | カオカット | | 交易品诞生 |
| チョウジの实 | 原产品 | 8600 | | | バタヴィア | | 交易品诞生 |
| シナモンの木 | 原产品 | 7800 | 东经 101、北纬 3 | 东南アジア | | | 交易品诞生 |
| ピメントの实 | 原产品 | 6500 | | | ハバナ | | 交易品诞生 |
| コーヒーの木 | 原产品 | 6700 | 东经 39、南纬 9 | アフリカ | | | 交易品诞生 |
| 茶の木 | 原产品 | 7500 | 东经 102、北纬 24 | 东アジア | | | 交易品诞生 |
| カカオの种 | 原产品 | 6800 | | | ヴェラクルス | | 交易品诞生 |
| タバコの苗木 | 原产品 | 7200 | | | ハバナ | | 交易品诞生 |
| 炼金术の书 | 原产品 | 12500 | | | (ハバナ) | | 交易品诞生 |
| ガラスの制法辞典 | 原产品 | 8000 | | | (ヴェネツイア) | | 交易品诞生 |
| 蚕 | 原产品 | 7700 | | | 京城 | | 交易品诞生 |
| はた织り机 | 原产品 | 11000 | | | ロンドン | | 交易品诞生 |
| アコアガイ | 原产品 | 9000 | | | マラッカ | | 交易品诞生 |
| 汉方医の圣典 | 原产品 | 12000 | | | 杭州 | | 交易品诞生 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| マンゴスチンの种 | 原产品 | 3000 | | | マラッカ | | 交易品诞生 |
| 金色のネコ | 航海用品 | 15000 | 东经35、北纬23 | インド洋 | | | ネズミ退治 |
| ライムの霞 | 航海用品 | 10000 | 东经6、北纬0 | アフリカ | | | 坏血病治愈 |
| ヘルメスの折り | 航海用品 | 18000 | 东经29、北纬42 | 地中海 | | | 岚镇静 |
| 华陀の汉方药 | 航海用品 | 12000 | | | 杭州 | | 传染病治愈 |
| 漆黑のレイピア | 武器 | 18000 | 东经1、北纬39 | 地中海 | | | 24 |
| ラオコーンソード | 武器 | 18400 | | | (アテネ) | | 34 |
| ローエンクリンのサーベル | 武器 | 66009 | 东经4、北纬18 | 北海 | (ドイツ) | | 44 |
| 残月のショテル | 武器 | 24000 | | | (イスタンブール) | | 39 |
| 勇者のシミター | 武器 | 28000 | 东经57、北纬18 | インド洋 | | | 29 |
| 黄金のカットラス | 武器 | 30000 | 东经18、南纬31 | アフリカ | | | 15 |
| 勇跃のペカトワ | 武器 | 24000 | 东经120、北纬1 | 东南アジア | | | 27 |
| 琉璃色のタルワール | 武器 | 16000 | 东经18、北纬30 | 地中海 | | | 32 |
| 扫灭のカッツバルゲル | 武器 | 56000 | 东经18、北纬62 | 北海 | (ブルージュ) | | 47 |
| 忠诚のフランベルジュ | 武器 | 29200 | 东经46、南纬25 | アフリカ | | | 30 |
| 堕天使のカタール | 武器 | 42000 | 东经59、北纬22 | インド洋 | | | 36 |
| 白光のフランベルジュ | 武器 | 35200 | 东经16、北纬68 | 北海 | | | 33 |
| 血涂られだしゃむしつる | 武器 | 64000 | 东经41、北纬16 | インド洋 | | | 43 |
| ユダの魔剑 | 武器 | 100000 | 东经34、北纬32 | 地中海 | | | 50 |
| 赵こ龙の枪 | 武器 | 132000 | 东经108、北纬28 | 东アジア | (杭州) | | 52 |
| 偿いのオルクリスト | 武器 | 22400 | 东经27、北纬60 | 北海 | | | 40 |
| 红毛の女海贼の宝剑 | 武器 | 57000 | 西经75、北纬24 | 新大陆 | (ゼビリア) | | 41 |
| ミノタウロスの斧 | 武器 | 47200 | 东经26、北纬35 | 地中海 | (クレタ) | | 37 |
| なまはげの包丁 | 武器 | 10000 | | | (长崎) | | 19 |
| トラロックのナイフ | 武器 | 31400 | 西经105、北纬22 | 新大陆 | | | 31 |
| 天女のターバン | 女性のあこがれ | 50000 | | | (サン=ジョルジエ) | | 酒场娘に赠呈 |
| サッフォーの诗集 | 女性のあこがれ | 5000 | | アテネ | | | 酒场娘に赠呈 |
| 叹きの壶 | 女性のあこがれ | 30000 | 东经33、北纬28 | インド洋 | | | 酒场娘に赠呈 |
| ミロのヴィーナス | 女性のあこがれ | 80000 | 东经12、北纬43 | 地中海 | | | 酒场娘に赠呈 |
| ステンドクラスの细花 | 女性のあこがれ | 2000 | | | ジエノヴァ | | 酒场娘に赠呈 |
| 新罗の金冠 | 女性のあこがれ | 55000 | 东经126、北纬35 | 东アジア | | | 酒场娘に赠呈 |
| 陶器のイヤリング | 女性のあこがれ | 9000 | | | (长崎) | | 酒场娘に赠呈 |
| 翡翠の大珠 | 女性のあこがれ | 7500 | | | (ヴェラクルス) | | 酒场娘に赠呈 |
| シャクンタラー | 女性のあこがれ | 8500 | | | (カルカッタ) | | 酒场娘に赠呈 |
| 正仓院の水差し | 女性のあこがれ | 52000 | 东经135、北纬34 | 东アジア | | | 酒场娘に赠呈 |
| 黑琉璃の腕 | 女性のあこがれ | 7000 | | 京城 | | | 酒场娘に赠呈 |
| 大轮の刺绣の绒毯 | 女性のあこがれ | 7500 | | | バスラ | | 酒场娘に赠呈 |
| 细雪のローブ | 女性のあこがれ | 5000 | | | ストックホルム | | 酒场娘に赠呈 |
| 高丽青磁の香炉 | 女性のあこがれ | 12000 | | | (京城) | | 酒场娘に赠呈 |
| 至高のルーペ | 女性のあこがれ | 10000 | | | ストックホルム | | 酒场娘に赠呈 |
| 七色のオウム | 女性のあこがれ | 13000 | | | (サント=ドミンゴ) | | 酒场娘に赠呈 |
| ウイリアム。テルの弓矢 | 霸者の证 | 90000 | | 北海 | | | |
| カンビセスの冠 | 霸者の证 | 110000 | | 地中海 | | | |
| アススム王の金印 | 霸者の证 | 140000 | | アフリカ | | | |
| リグ=ヴェーダ | 霸者の证 | 80000 | | インド洋 | | | |
| クディリの永久なる护符 | 霸者の证 | 120000 | | 东南アジア | | | |
| 始皇帝の长信宫灯 | 霸者の证 | 100000 | | 东アジア | | | |
| 水晶のどくろ | 霸者の证 | 95000 | | 新大陆 | | | |
| ターレスの纸地图 | 地图 | 1000 | | 北海 | | | |
| クレオブロスの布地图 | 地图 | 1000 | | 地中海 | | | |
| パリアンドロスの石地图 | 地图 | 1000 | | アフリカ | | | |
| ソロンの叶地图 | 地图 | 1000 | | インド洋 | | | |
| ビアスの货币地图 | 地图 | 1000 | | 东南アジア | | | |
| ケイロンの竹地图 | 地图 | 1000 | | 东アジア | | | |
| パッタコスの刃地图 | 地图 | 1000 | | 新大陆 | | | |
| 环状石柱遗迹への地图 | 遗迹の地图 | 1000 | | | アムステルダム | | 发现遗迹 |
| 古代斗技场への地图 | 遗迹の地图 | 1000 | | | イスタンブール | | 发现遗迹 |
| 岩窟集落への地图 | 遗迹の地图 | 1000 | | | アテネ | | 发现遗迹 |
| サハラ沙漠の地图 | 遗迹の地图 | 1000 | | | サン=ジョルジエ | | 发现遗迹 |
| 王のモスクへの地图 | 遗迹の地图 | 1000 | | | ソファラ | | 发现遗迹 |
| ムガル帝国の地图 | 遗迹の地图 | 1000 | | | バスラ | | 发现遗迹 |
| 古代寺院への地图 | 遗迹の地图 | 1000 | | | バタヴィア | | 发现遗迹 |
| 北京への地图 | 遗迹の地图 | 1000 | | | 京城 | | 发现遗迹 |
| 王の墓への地图 | 遗迹の地图 | 1000 | | | 杭州 | | 发现遗迹 |
| 黄金の寺への地图 | 遗迹の地图 | 1000 | | | カリカット | | 发现遗迹 |
| 古代都市遗迹への地图 | 遗迹の地图 | 1000 | | | ヴェラクルス | | 发现遗迹 |
| アステカ王国の绘地图 | 遗迹の地图 | 1000 | | | ハバナ | | 发现遗迹 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 东方见闻录 | 人物装备品 | 10000 | | | リスバン | 副官室 | 34 |
| 阵太鼓 | 人物装备品 | 2500 | | | 长崎 | 海兵诘所 | 15 |
| ポセイドンの雄叫び | 人物装备品 | 110000 | 西经 28、北纬 38 | 地中海 | | 海兵诘所 | 40 |
| ガリア战记 | 人物装备品 | 8000 | | | ロンドン | 海兵诘所 | 28 |
| アレクサンダー远征记 | 人物装备品 | 12000 | | | アレキサンドリア | 海兵诘所 | 32 |
| 奇迹の弹丸のペンダント | 人物装备品 | 140000 | | | (ヴェルテ) | 武装炮台 | 52 |
| 火药精制の秘传书 | 人物装备品 | 50000 | | | 杭州 | 武装炮台 | 47 |
| 恶灵を贯く矢 | 人物装备品 | 320000 | 西经 6、北纬 58 | 北海 | (ロンドン) | 武装炮台 | 68 |
| 狮子の牙の锯 | 人物装备品 | 65000 | 东经 37、南纬 47 | アフリカ | | 材木室 | 32 |
| フェイディアスの凿 | 人物装备品 | 170000 | 东经 20、北纬 38 | 地中海 | (アレキサンドリア→ギリシャ) | 材木室 | 56 |
| 研き石いらずの炮 | 人物装备品 | 30000 | 东经 141、北纬 51 | 东アジア | | 材木室 | 21 |
| ヘロフィロスの医学书 | 人物装备品 | 97000 | 东经 38、北纬 43 | 地中海 | (アラブ) | 诊察室 | 74 |
| タ。ヴィンチの人体解剖图 | 人物装备品 | 20000 | | | シエノヴア | 诊察室 | 37 |
| 医学典范 | 人物装备品 | 62000 | | | (サン=ジョルジエ) | 诊察室 | 48 |
| ヘスティアの釜 | 人物装备品 | 300000 | 东经 22、北纬 32 | 地中海 | (キプロス、ラグーサ) | 调理室 | 60 |
| ビンク色のエプロン | 人物装备品 | 7000 | 东经 127、北纬 39 | 东アジア | | 调理室 | 20 |
| ガーゼ付きマスク | 人物装备品 | 2500 | | | サン=ジョルジエ | 饲育室 | 30 |
| 小粋な长靴 | 人物装备品 | 95000 | | | | 饲育室 | 45 |
| グレゴリウスの冠 | 人物装备品 | 235000 | 东经 15、北纬 40 | 东中海 | (ヴエネツイア) | 礼拜室 | 50 |
| 绘入り圣书 | 人物装备品 | 30000 | | | ソファラ | 礼拜室 | 30 |
| いにしえの十字架 | 人物装备品 | 28000 | 东经 35、北纬 36 | 地中海 | | 礼拜室 | 19 |
| 孙子の书 | 人物装备品 | 58000 | 东经 120、北纬 30 | 东アジア | | 参谋室 | 30 |
| グプタの灵兽 | 人物装备品 | 220000 | 东经 72、北纬 21 | インド洋 | | 参谋室 | 45 |
| ハンニバル战记 | 人物装备品 | 10000 | | | セビリア | 参谋室 | 24 |
| 记伊国屋のそろばん | 人物装备品 | 20000 | | | 长崎 | 主计室 | 39 |
| ヴェザスの天秤 | 人物装备品 | 195000 | | | (アレキサンドリア) | 主计室 | 58 |
| 罗针盘 | 人物装备品 | 5500 | | | セビリア | 测量 | 24 |
| 六分仪 | 人物装备品 | 2500 | | | リスボン | 测量 | 15 |
| アリスタルコスの望远镜 | 人物装备品 | 90000 | | インド洋 | (アラブ) | 见张台 | 65 |
| 大鹫の像 | 船首像 | 58000 | 东经 51、北纬 28 | | (カリカット) | | 船速↑ |
| 子豚の像 | 船首像 | 36900 | | | | | 食量节约 |
| 虎の像 | 船首像 | 50000 | | | (大阪) | | 岚回避 |
| 白鲸の像 | 船首像 | 45000 | | | | | 耐久力↑ |
| 龙の像 | 船首像 | 60000 | 东经 117、北纬 7 | 东南アジア | | | 炮击力↑ |
| イルカの像 | 船首像 | 49000 | 东经 115、南纬 6 | 东南アジア | | | 视界↑ |
| 乙女の像 | 船首像 | 63000 | 西经 61、北纬 10 | 新大陆 | | | 疲劳回避 |
| 恶魔の像 | 船首像 | 20000 | | | (バタヴィア) | | 不沉。船速↓ |
| 王者の像 | 船首像 | 70000 | | | (セビリア) | | 白兵力↑ |
| 圣母の像 | 船首像 | 80000 | | | (ソファラ) | | 病气回避 |
| 冻てついたバラ | 女性のあこがれ | 1250 | | | ハンブルク | | 酒场娘に赠呈 |
| 红色のビー玉 | 女性のあこがれ | 1500 | | | アムステルダム | | 酒场娘に赠呈 |
| 金の沙 | 女性のあこがれ | 5000 | 西经 85、北纬 15 | 新大陆 | | | 酒场娘に赠呈 |
| パンづくりの石臼 | 女性のあこがれ | 1000 | | | アレキサンドリア | | 酒场娘に赠呈 |
| 徽宗の北宋画 | 女性のあこがれ | 35000 | | | (杭州) | | 酒场娘に赠呈 |

## 同伴的加入位置表

### 地中海

| 同伴名称 | 城镇名称 | 限定主角 |
|---|---|---|
| アンジエロ(亚斯罗) | イスタンブール(伊斯坦堡) | - |
| アルカディウス(艾路卡迪斯) | アテネ(雅典) | 必须是ラファエル(拉法路) |
| フリオ(夫利奥) | ジエノヴァ(热那亚) | ラファエル(拉法路)以外的主角 |
| ジエナス(茱娜斯) | リスボン(里斯本) | ラファエル(拉法路)以外的主角 |
| エミリオ(艾美莉奥) | セビリア(西伯利亚) | リル(莉露)以外的主角 |
| チエザーレ(撒沙尼) | アレキサンドリア(亚山力卓) | - |

### 北海

| 同伴名名 | 城镇名称 | 限定主角 |
|---|---|---|
| クリスティナ(古莉斯迪) | ロンドン(伦敦) | - |
| ゲルハルト(基鲁哈度) | ハンブルク(格尔哈特) | ホドラム(凯度林)以外的主角 |

### 非洲(アフリカ)

| 同伴名称 | 城镇名称 | 限定主角 |
|---|---|---|
| イアン(依安) | サン=ジョルジエ(圣乔治) | マリア(玛利亚)以外的主角 |
| マヌエル(玛露艾露) | ソファラ(索法拉) | ホドラム(凯度林)以外的主角 |

### 美洲大陆

| 同伴名称 | 城镇名称 | 限定主角 |
|---|---|---|
| シャルル(沙露露) | ハバナ(哈瓦那) | マリア(玛利亚)以外的主角 |
| フェルナンド(法鲁兰度) | ヴェラクルス(委拉克路斯) | ホドラム(凯度林)以外的主角 |

### 印度洋

| 同伴名称 | 城镇名称 | 限定主角 |
|---|---|---|
| アル(艾露) | バスラ(巴斯拉) | - |
| サムウエル(沙姆云路) | カリカット(卡利亥特) | - |

### 东南亚(东南アジア)

| 同伴名称 | 城镇名称 | 限定主角 |
|---|---|---|
| カルロ(卡路罗) | マラッカ(马六甲) | - |

### 亚洲(东アジア)

| 同伴名称 | 城镇名称 | 限定主角 |
|---|---|---|
| ジヤム(撒姆) | 京城 | マリア(玛利亚)以外的主角 |
| ユキヒサ(幸久) | 长崎 | マリア(玛利亚)以外的主角 |

## 船只性能一览

| 船舶名 | 体积 | 耐久度 | 价格 | 必要发展度 | 水夫数 | 大炮种类 | 购入地域 | | | | | | | フォアマスト(前帆) | | | メインマスト(主帆) | | | ミズンマスト(后帆) | | | スプリット | ジガース |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | 北海 | 地中海 | アフリカ | インド洋 | 东南アジア | 东アジア | 新大陸 | 帆种 | 上帆 | 斜帆 | 帆种 | 上帆 | 斜帆 | 帆种 | 上帆 | 斜帆 | | |
| ハンザコグ | 小 | 30 | 1300 | 100 | 6/21 | セーカー | ○ | × | × | × | × | × | × | - | - | - | ■ | - | - | - | - | - | - | - |
| ラティーナ | 小 | 20 | 2400 | 200 | 9/24 | セーカー | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | ▲ | - | - | ▲ | - | - | - | - | - | - | - |
| レトンダ | 小 | 25 | 2400 | 200 | 9/24 | セーカー | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × | ■ | - | - | ▲ | - | - | - | - | - | - | - |
| ナオ | 中 | 50 | 12000 | 500 | 19/44 | カルバリン | | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | ■ | ◎ | - | ▲ | ◎ | - | - | - | - | - | - |
| キャラック | 大 | 60 | 65000 | 600 | 38/148 | カルバリン | ○ | ○ | ○ | × | × | × | ○ | ■ | ◎ | - | ■ | ◎ | - | ▲ | ◎ | - | - | - |
| 軽ガレオン | 中 | 70 | 27000 | 800 | 26/51 | ペドロ | ○ | ○ | × | × | × | × | × | ■ | ◎ | - | ■ | ◎ | - | ▲ | ◎ | - | ◎ | - |
| ガレオン | 大 | 80 | 95000 | 900 | 45/215 | カノン | ○ | ○ | × | × | × | × | ○ | ■ | ◎ | - | ■ | ◎ | - | ▲ | ◎ | - | ◎ | - |
| フリュート | 中 | 55 | 21000 | 600 | 22/47 | ペドロ | ○ | × | × | × | ○ | × | × | ■ | ◎ | - | ■ | ◎ | - | ▲ | ◎ | - | ◎ | - |
| ピンネース | 大 | 70 | 72000 | 700 | 41/151 | カノン | ○ | × | × | × | × | × | × | ■ | ◎ | - | ■ | ◎ | - | ▲ | ◎ | - | ◎ | - |
| スループ | 小 | 40 | 8000 | 1000 | 8/23 | カルバリン | ○ | × | × | × | × | × | × | - | - | - | ▲ | ◎ | - | - | - | - | - | - |
| ケッチ | 中 | 60 | 18000 | 1600 | 19/44 | ペドロ | ○ | ○ | × | × | × | × | ○ | ▲ | ◎ | - | ▲ | ◎ | - | - | - | - | - | - |
| ブリガンティン | 中 | 60 | 18000 | 1600 | 19/44 | ペドロ | ○ | ○ | × | × | × | × | ○ | ■ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | - | - | - | - | - | - |
| ブリグ | 中 | 60 | 18000 | 1600 | 20/45 | ペドロ | ○ | ○ | × | × | × | × | ○ | ■ | ◎ | ◎ | ■ | ◎ | ◎ | - | - | - | - | - |
| コルベット | 小 | 50 | 8000 | 2400 | 15/30 | カルバリン | ○ | × | × | × | × | × | × | ■ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | - | - | - | - | - | - |
| フリゲート | 中 | 75 | 30000 | 2400 | 27/112 | ペドロ | ○ | × | × | × | × | × | × | ■ | ◎ | ◎ | ■ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | - | ◎ | - |
| 战例舰 | 大 | 90 | 160000 | 2500 | 51/221 | 重カノン | ○ | × | × | × | × | × | × | ■ | ◎ | ◎ | ■ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | - | - | ◎ |
| スクーナー | 大 | 85 | 120000 | 2800 | 44/94 | 重カノン | ○ | × | × | × | × | × | × | ▲ | ◎ | - | ▲ | ◎ | - | ▲ | ◎ | - | - | ◎ |
| バーケンティン | 大 | 85 | 120000 | 2800 | 44/94 | 重カノン | ○ | × | × | × | × | × | × | ■ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | - | ▲ | ◎ | - | - | ◎ |
| バーク | 大 | 85 | 120000 | 2800 | 45/95 | 重カノン | ○ | × | × | × | × | × | × | ■ | ◎ | ◎ | ■ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | - | - | ◎ |
| シップ | 大 | 85 | 120000 | 3000 | 46/96 | 重カノン | ○ | × | × | × | × | × | × | ■ | ◎ | ◎ | ■ | ◎ | ◎ | ■ | ◎ | ◎ | - | ◎ |
| 小型ガレー | 小 | 40 | 1400 | 200 | 46/61 | カルバリン | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | - | - | - | ▲ | - | - | - | - | - | - | - |
| ＊ガレー | 中 | 65 | 8000 | 200 | 52/137 | ペドロ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | - | - | - | ▲ | - | - | - | - | - | - | - |
| ＊大型ガレー | 大 | 80 | 44000 | 300 | 112/282 | カノン | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | ▲ | - | - | ▲ | - | - | - | - | - | - | - |
| ＊ガレアス | 大 | 90 | 95000 | 1200 | 118/288 | 重カノン | × | ○ | × | ○ | × | × | × | ▲ | - | - | ▲ | - | - | ▲ | - | - | - | - |
| ダウ | 小 | 30 | 1800 | 200 | 9/24 | セーカー | × | × | × | ○ | ○ | × | × | ▲ | - | - | ▲ | - | - | - | - | - | - | - |
| サムブーク | 中 | 50 | 15000 | 400 | 17/102 | カルバリン | × | × | × | ○ | × | × | × | ▲ | - | - | ▲ | - | - | ▲ | - | - | - | - |
| ジーベック | 大 | 70 | 74000 | 600 | 34/204 | ペドロ | × | × | × | ○ | × | × | × | ▲ | - | - | ▲ | - | - | ▲ | - | - | - | - |
| 小型ジャンク | 小 | 30 | 1500 | 400 | 6/21 | セーカー | × | × | × | × | ○ | ○ | × | - | - | - | ■ | - | - | - | - | - | - | - |
| ジャンク | 中 | 50 | 14000 | 400 | 15/100 | カルバリン | × | × | × | × | × | ○ | × | ■ | - | - | ▲ | - | - | - | - | - | - | - |
| 大型ジャンク | 大 | 80 | 68000 | 400 | 32/262 | カノン | × | × | × | × | × | ○ | × | ■ | - | - | ■ | - | - | ▲ | - | - | - | - |
| ＊关船 | 小 | 25 | 1200 | 350 | 46/61 | セーカー | × | × | × | × | × | ○ | × | - | - | - | ■ | - | - | - | - | - | - | - |
| ＊安宅船 | 中 | 45 | 9000 | 350 | 50/75 | カルバリン | × | × | × | × | × | ○ | × | - | - | - | ■ | - | - | - | - | - | - | - |
| ＊末次船 | 大 | 65 | 27000 | 350 | 110/160 | ペドロ | × | × | × | × | × | ○ | × | ■ | - | - | ▲ | - | - | - | - | - | - | - |
| ＊铁甲船 | 大 | 90 | 150000 | 2000 | 108/278 | 重カノン | × | × | × | × | × | ○ | × | - | - | - | ■ | - | - | - | - | - | - | - |

## 船只性能一览

| 街名 | 海域 | 文化圏 | 种类 | 位置 | | 出港所 | 交易所 | 酒场 | 宿屋 | 造船所 | 广场 | 教会 | ギルド | 王宮 | 总督府 | 城门 | 遺迹 | 遺迹，教会名 | 势力1 | 势力1支配率 | 势力2 | 势力2支配率 | 发展度 | 武装度 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ロンドン | 北海 | イギリス | 都市 | 西经0 | 北纬51 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | ○ | × | ストーンヘンジ | クリフォード军 | 80 | | | 4600 | 4400 |
| ブリストル | 北海 | イギリス | 街 | 西经3 | 北纬51 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | クリフォード军 | 60 | | | 1500 | 1800 |
| アムステルダム | 北海 | フランドル | 都市 | 东经5 | 北纬52 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | × | | アーゴット商会 | 60 | | | 4200 | 2800 |
| ブルージュ | 北海 | フランドル | 街 | 东经2 | 北纬51 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | アーゴット商会 | 20 | | | 2300 | 1900 |
| ナント | 北海 | ルランドル | 街 | 西经1 | 北纬45 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | | | | | 2200 | 2000 |
| ハンブルク | 北海 | ドイツ | 都市 | 东经9 | 北纬53 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | 圣マルチン教会 | シュバイヤー商会 | 70 | | | 3800 | 3000 |
| リューベック | 北海 | ドイツ | 街 | 东经10 | 北纬54 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | シュバイヤー商会 | 30 | | | 3500 | 2800 |
| ストックホルム | 北海 | 北欧 | 都市 | 东经18 | 北纬59 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | ステーヴ教会 | ベルグストロン军 | 70 | | | 2700 | 2500 |
| オスロ | 北海 | 北欧 | 街 | 东经10 | 北纬59 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | ○ | × | × | × | | シュバイヤー商会 | 20 | | | 2800 | 2400 |
| コペンハーゲン | 北海 | 北欧 | 街 | 东经12 | 北纬55 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | × | × | | | | | | 3400 | 2700 |
| リガ | 北海 | 北欧 | 街 | 东经23 | 北纬57 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | ○ | × | × | × | | ベルグストロン军 | 20 | | | 2600 | 2200 |
| リスボン | 地中海 | ポルトガル | 都市 | 西经8 | 北纬38 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | × | | アルブケルケ军 | 50 | カストール商会 | 20 | 6000 | 4200 |
| セウタ | 地中海 | ポルトガル | 街 | 西经5 | 北纬35 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | アルブケルケ军 | 25 | カストール商会 | 20 | 700 | 1400 |
| マディラ | 地中海 | ポルトガル | 街 | 西经16 | 北纬32 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | アルブケルケ军 | 10 | | | 700 | 400 |
| セビリア | 地中海 | スペイン | 都市 | 西经6 | 北纬36 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | サンチャゴ大圣堂 | バルデス军 | 75 | | | 5200 | 5700 |
| バレンシア | 地中海 | スペイン | 街 | 西经0 | 北纬39 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | バルデス军 | 50 | | | 2200 | 2900 |
| ラスパルマス | 地中海 | スペイン | 街 | 西经16 | 北纬28 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | バルデス军 | 5 | | | 500 | 600 |
| ジェノヴァ | 地中海 | イタリア | 都市 | 东经8 | 北纬44 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | ○ | × | コロッセウム | チェントリオネ商会 | 70 | | | 4000 | 3500 |
| マルセイユ | 地中海 | イタリア | 街 | 东经4 | 北纬43 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | チェントリオネ商会 | 10 | バルデス军 | 10 | 2500 | 2500 |
| シラクサ | 地中海 | イタリア | 街 | 东经14 | 北纬37 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | × | × | | チェントリオネ商会 | 20 | バルデス军 | 20 | 2800 | 1950 |
| ヴェネツィア | 地中海 | イタリア | 街 | 东经12 | 北纬45 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | チェントリオネ商会 | 30 | | | 4300 | 3300 |
| アテネ | 地中海 | ギリシャ | 都市 | 东经23 | 北纬38 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | ○ | パルテノン神殿 | パシャ军 | 20 | | | 2200 | 2000 |
| クレタ | 地中海 | ギリシャ | 街 | 东经25 | 北纬35 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | チェントリオネ商会 | 10 | パシャ军 | 5 | 1600 | 1800 |
| キプロス | 地中海 | ギリシャ | 街 | 东经33 | 北纬35 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | ○ | × | × | × | | パシャ军 | 20 | | | 1200 | 1500 |
| イスタンブール | 地中海 | トルコ | 都市 | 东经28 | 北纬41 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | ○ | × | カッパドキア | パシャ军 | 80 | | | 5000 | 6000 |
| ラグーサ | 地中海 | トルコ | 街 | 东经16 | 北纬43 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | パシャ军 | 20 | チェントリオネ商会 | 20 | 1500 | 1000 |
| ベイルート | 地中海 | トルコ | 街 | 东经35 | 北纬34 | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | パシャ军 | 30 | | | 1900 | 2100 |
| アレキサンドリア | 地中海 | エジプト | 都市 | 东经30 | 北纬31 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | ○ | ピラミッド&スフィンクス | パシャ军 | 10 | ハイレディン一家 | 30 | 4000 | 3200 |
| トリホリ | 地中海 | エジプト | 街 | 东经13 | 北纬32 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | ○ | × | × | × | | ハイリディン一家 | 30 | | | 1700 | 1800 |
| アルジェ | 地中海 | エジプト | 街 | 东经2 | 北纬36 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | × | × | | ハイリディン一家 | 70 | | | 2500 | 2800 |
| チュニス | 地中海 | エジプト | 街 | 东经9 | 北纬37 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | × | × | | ハイリディン一家 | 40 | バルデス军 | 10 | 3000 | 2700 |
| サン=ジョルジェ | アフリカ | 西アフリカ | 都市 | 东经3 | 北纬6 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | ○ | × | 泥のモスク | シルヴェイラ商会 | 60 | | | 1900 | 1800 |
| ヴェルデ | アフリカ | 西アフリカ | 街 | 西经17 | 北纬14 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | シルヴェイラ商会 | 10 | | | 250 | 350 |
| ルアンダ | アフリカ | 西アフリカ | 街 | 东经13 | 南纬9 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | シルヴェイラ商会 | 20 | | | 300 | 200 |
| シエラ=レオネ | アフリカ | 西アフリカ | 街 | 西经13 | 北纬9 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | シルヴェイラ商会 | 30 | | | 450 | 300 |
| サン=トメ | アフリカ | 西アフリカ | 街 | 东经6 | 北纬0 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | シルヴェイラ商会 | 30 | | | 300 | 100 |
| ソファラ | アフリカ | 东アフリカ | 都市 | 东经34 | 南纬24 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | ○ | ジンバブウェ神殿 | エスピノサ商会 | 70 | | | 2200 | 2800 |
| ケープタウン | アフリカ | 东アフリカ | 街 | 东经18 | 南纬34 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | エスピノサ商会 | 50 | | | 250 | 800 |
| モザンビーク | アフリカ | 东アフリカ | 街 | 东经40 | 南纬14 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | エスピノサ商会 | 40 | | | 1500 | 2000 |
| モガディシオ | アフリカ | 东アフリカ | 街 | 东经44 | 北纬2 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | エスピノサ商会 | 20 | | | 1400 | 1600 |
| マダガスカル | アフリカ | 东アフリカ | 街 | 东经45 | 南纬15 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | | 0 | | | 200 | 100 |
| モンバサ | アフリカ | 东アフリカ | 街 | 东经39 | 南纬3 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | × | × | | エスピノサ商会 | 20 | | | 700 | 700 |
| バスラ | インド洋 | アラブ | 都市 | 东经47 | 北纬30 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | ○ | × | マスジット=イ=シャー | ウッディーン商会 | 70 | | | 3500 | 3600 |

## 历史遗迹及教堂位置一览

**ストーンヘンジ**
- 所在地:ロンドン
- 探索费用:800
- 势力值:上升 5
- START
- 森の深いほうへ行く
- ちょっと休む
- 慎重に行く
- 强气に进む
- 发现ストーンヘンジ
- 发现ラオコーンソード
- 拥有地图

**コロセウム**
- 所在地:ジェノヴァ
- 探索费用:550
- 势值:上升 5
- START
- 左へ行く
- 右へ行く
- クイズに正解
- 发现コロッセウム
- 发现金のディバイダー

**紫禁城**
- 所在地:杭州
- 探索费用:2000
- 势力值:上升 20
- START
- 左へ行く
- 左へ行く
- 右へ行く
- 发现徽宗の北宋画
- 无视して进む
- 发现紫禁城

**金阁寺**
- 所在地:长崎
- 探索费用:100
- 势力值:上长 20
- START
- 左へ行く
- 左へ行く
- 左へ行く
- 右へ行く
- オオカミを追い切う
- 发现刀りの折武道著

**カッパドキア**
- 所在地:イスタンブール
- 探索费用:1000
- 势力值:上升 5
- START
- まっすぐ行く
- まっすぐ行く
- 调へる
- 调べない
- 发现残月のショテル
- まっすぐ行く
- 左へ行く
- 发现カッパドキア

**マスジット =イ =シャー**
- 所在地:バスラ
- 探索费用:1500
- 势力值:上升 15
- 右へ行く
- このまま行く
- 左へ行く
- 右へ行く
- 星影の天球仪发见
- このまま进む
- 右へ行く
- 发现マスジット =シャー

**アンコールワット**
- 所在地:マラッカ
- 探索费用:950
- 势力值:上升 20
- START
- 右へ行く
- 拥有地图
- 发现大言壮语のくちばし
- 强行する
- 左の道
- 右の道
- 答对问题
- 把考虑击退(主角的剑术 150 以上)
- 发现アンコールワット

**武宁王陵**
- 所在地:京城
- 探索费用:800
- 势力值:上升 20
- START
- まっすぐ行く
- まっすぐ行く
- 影を避ける
- 右へ行く
- 大蛇を倒す
- 发现高丽青磁の香炉
- 浓雾が晴れるのを待つ
- 发现武宁王陵

**ドゥーラの战士像**
- 所在地:ハバナ
- 探索费用:1900
- 势力值:上升 15
- START
- 左へ行く
- 左へ行く
- 右へ行く
- まっすぐ行く
- 道をさがす
- 发现炼金术の书
- 河を渡る
- 发现ドゥーラの战士像

**太阳と月のビラミッド**
- 所在地:ヴェラクルス
- 探索费用:1400
- 势力值:上升 15
- START
- 左へ行く
- 右へ行く
- 左へ行く
- 右へ行く
- まっすぐ行く
- 攻击する
- 发现太阳と月のビラミッド
- 发现翡翠の大珠

**泥のモスク**
- 所在地:サン =ジョルジエ
- 探索费用:2000
- 势力值:上升 10
- START
- 右へ行く
- 左へ行く
- 右へ行く
- 进み续ける
- 砂岚がちさまるのを待つ
- 发现天女のターバン
- 砂岚の中を进む
- まだすすむ
- 发现泥のモスク

**タージマハルシ q**
- 所在地:カリカット
- 探索费用:1200
- 势力值:上升 15
- START
- あるきやすそうな左の道
- 右の暗いほうの道
- 洞窟に入る
- 手さぐりで进む
- 发现大鹫の像
- 强行する
- さらに直进
- ブッシュをむりやり抜ける
- あと少しだ!行く!
- 发现タージマハル庙

**圣マルチン教会**
- 所在地:ハンブルク
- 探索费用:-
- 势力值:上升 1

**サンチャゴ大圣堂**
- 所在地:セビリア
- 探索费用:-
- 势力值:上升 1

**ステーヴ教会**
- 所在地:ストックホルム
- 探索费用:-
- 势力值:上升 1

**ビラミッド&スフィンクス**
- 所在地:アレキサンドリア
- 探索费用:-
- 势力值:上升 3

**バルテノン神殿**
- 所在地:アテネ
- 探索费用:-
- 势力值:上升 3

**ボロブドール**
- 所在地:ハタヴィア
- 探索费用:-
- 势力值: 上升 15

**ジンバブウエ神殿**
- 所在地:ソファラ
- 探索费用:-
- 势力值:上升 5



## 各宝物的取得方法

**医学典范**
- 进入サン＝ショルジエ的港口
- カルロ的主舰队之中
- 在サン＝ジョルジエ的占有率有60%以上

**奇迹の弹丸のペンタント**
- 进入ヴェルデ的港口
- 游戏已玩了五年之上

フェルナンド在主舰队之中

**精励の太纲**
- 进入ゴア的港口（主角是ラファエル时）
- 进入ホルムズ的港口（主角是ホドラム时）
- 进入セイロン的港口（主角是リル时）
- 进入アヴァ的港口（主角是マリア时）

**小粋の长靴**
- 进入マラッガ的交易所
- カルロ的事件发生后

**ヘロフィロスの医学书**
- 进入阿拉伯任何一个有酒吧的城市
- カルロ在主舰队中
- カルロ的观察力在150以上

**善导のステッキ**
- 离开任何一个城市的海港
- 取得非洲的霸者之证"アクスム王の金印"
- 取得编洋的霸者之证"リグ＝ヴェーダ"
- 取得东南亚的霸者之证"クデイリの永久なる护符"

- 主角在カリカット的占有率达80%以上
- フリオ在主舰队之中（主角是ラファエル时）
- シャルル在主舰队之中（主角是ホドラル时）
- カミル在主舰队之中（主角是リル时）
- 没有限定的角色（主角是マリア时）

**フェイディアスの凿**
- 进入アレキサンドリア的交易所
- ヌヌエル在主舰队之中
- ヌヌエル的思考等级在15以上

**アリスタルコスの望远镜**
- 进入阿拉伯任何一个城市中
- シエナス在主舰队之中

**ヘスティアの釜**
- 进入キプロス或ラグーサ的港口
- エミリオ在主舰队之中

**グレゴリウスの冠**
- 进入ヴェネツイア的交易所
- カルロ在主舰队之中

**ボセイドンの雄叫び**
- シャルル的舰队在西非停泊
- 主舰队进入任何一个城市的道具店

**グブタの灵兽**
- ジャム的舰队在印度任何一个城市中
- フェルナンド在主舰队之中

**恶魔を贯く矢**
- 进入ロンドン的造船所
- 水夫总人数在20%以上
- チエザーレ在主题舰队之中

**魔法の皮手袋**
- 进入ゴペンハーゲン的港口
- ジエナス在主舰队之中

**原产物**

**ガラスの制法辞典**
- 进入ヴェネツイア的广场
- シャルル在主舰队之中

**トマトの苗木**
- 进入サント＝ドミンゴ或メリダ港
- エミリオ在主舰队之中

**汉方医の圣典**
- 进入杭州的广场
- 必须七月
- ハンス在主舰队之中（主角是ラファエル时）
- ミハイル在主舰队之中（主角是ラファエル时）
- ミハイル在主舰队之中（主角是其他角色时）
- 拥有的金钱在1000以上

**カボチャの神**
- 进入カリカット、カルカッタ、

**アヴァ任何一个城市的广场**
- エミリオ在主舰队之中
- 拥有バナナ（香蕉）

**サメの稚鱼**
- 在海上遇到サメ把它打倒

**船首像**

**恶魔の像**
- 进入バタヴィア的遗迹
- フェルナンド在主舰队之中

**王者の像**
- 进入ゼビリア的サンファゴ大圣堂
- 拥有印度洋的霸者之证（リク＝ヴェーダ"
- フリオ在主舰队之中

**圣母の像**
- 进入ソファラ的遗迹
- チエザーレ在主舰队之中

**鱼虎の像**
- 进入大阪的旅馆
- ジヤム在主舰队之中

**鲸の像**
- 在海洋上遇到白鲸
- 攻击或回避亦可得到鲸の像

**七色のオウム**
- 进入サン＝トドミンゴ的广场
- アンジエロ在主舰队之中

**陶器のイヤリング**
- 进入长崎的道具店
- 主角拥有金10000以上
- クリスティナ主舰队之中

**シヤクンタラー**
- 进入カルカッタ的广场
- イアン在主舰队之中

## 道具取得方法一览

### 武器

**ミノタウロスの斧**

发生条件：
- 进入クレタ的酒吧
- エミリオ在主舰队中

**红毛の女海贼の宝剑**

发生条件：
- 进入セビリア的酒吧
- クリスティナ在主舰队中

**妖刀村正**

发生条件：
- ユキヒコ的舰队停泊在日本文化圈的都市
- 主舰队进入任何一个的道具店（ギルド）

**血涂られたシヤムシール**

发生条件：
- 进入印度洋城市的酒吧
- アル在主舰队中

**扫のカッツバルケル**

发生条件：
- 进入ブルージユ的港口
- ゲルハルト在主舰队中

**ローエングリンのサーベル**

发生条件：
- 进入德国城市的广场
- クリスティナ在主舰队中

**赵子龙の枪**

发生条件：
- 每月的第10日，进入杭州的道具店（ギルド）
- 回答"知っている"和"赵云"

**フビライの大剑**

发生条件：
- 进入泉洲的广场
- 拥有非洲的霸者之证"アクスム王の金印"

**ユダの魔剑**

发生条件：
- ジェノス的舰队停泊在意大利（イタリア）的城市
- 主舰队进入任何一个城市

**ヴェパルハルバード**

发生条件：
- 进入ソファラ的遗迹
- 在ソファラ的占有率有5%以上
- マヌエル

**圣剑エクスカリバー**

发生条件：
- 进入ブリストル的广场
- 主角的剑术拥有200以上

《主角是ラファエル的时候》
- 拥有北海的霸者之证"ウイリアム·デルの弓矢"
- 拥有非洲的霸者之证"アクスム王の金印"
- 拥有印度洋的霸者之证"リグ＝ヴェーダ"
- 拥有亚洲的霸者之证"始皇帝の长信宫灯"
- 拥有新大陆的霸者之证"水晶のどくろ"

《主角是ホドラム的时候》
- 拥有北海的霸者之证"ウイリアム·デルの弓矢"
- 拥有非洲的霸者之证"アクスム王の金印）
- 拥有印度洋的霸者之证"リグ＝ヴェーダ"
- 拥有亚洲的霸者之证"始皇帝の长信宫灯"
- 拥有东南亚的霸者之证"グデイリの永久なる护符"

《主角是リル的时候》
- 拥有地中海的霸者之证"カンビセスの冠"
- 拥有非洲的霸者之证"アクスム王の金印"
- 拥有印度洋的霸者之证"リグ＝ヴェーダ"
- 拥有亚洲的霸者之证"始皇帝の长信宫灯"
- アーゴット商会成为新大陆的第一位

《主角是マリア的时候》
- 拥有地中海的霸者之证"カンビセスの冠"
- 拥有非洲的霸者之证"アクスム王の金印"
- 拥有印度洋的霸者之证"リグ＝ヴェーダ"
- 拥有亚洲的霸者之证"始皇帝の长信宫灯"
- 拥有东南亚的霸者之证"グデイリの永久なる护符"

↓
- 最后进入ブリストル的酒吧

**アレスの圣枪**

发生条件：
- 进入イスタンブール的酒吧
- イアン的主舰队之中
- 已取得ミネルヴァの盾

### 防具

**拔け忍の黑装束**
- 进入地中海有道具店（ギルド）的城市
- ユキヒサ和アンジエロ两位角色在主舰队中

**女帝のガウン**
- 进入マラッカ的酒吧
- アル在主舰队中
- 把"シヤクンタラー"送给マラッカ酒吧里的少女

**サラディンの银の铠**
- 进入ヘイルート的广场
- アル在主舰队之中

**教经の胴丸具足**
- 进入大阪
- ゲルハルト的舰队之中

**テイムールの锁かたびら**
- イアン的舰队在阿拉伯任何一个城市之内
- 进入其中一间道具店里面

**メデューサの盾**
- 进入バスラ的酒吧内
- 把"陶器のイタリング"送给バスラ酒吧里的少女

**琥珀色のブリガンテイ**
- 进入ヴェルデ
- 手上拥有琥珀
- シャルル在主舰队里面

**ミネルヴァの盾**
- 进入地中海的海域
- フリオ在主舰队里面

**カールマルテルの甲胄**
- 进入ナント的广场
- ゲルハルト在主舰之内

**アッテイラスーツ**
- 进入ラグーサ的广场
- マヌエル在主舰之内

**背德のバンデイッドメイル**
- 进入アレキサンドリアの遗迹
- パシヤ军已灭亡

**アルマジロの铁皮**
- 进入マスＴカット的船港
- サムウエル在主舰队里面

**巨大ゾウガメの盾**
- 进入マニラ的交易所
- サムウエル在主舰队里面

**不死鸟のバシネット**
- 进入ケープタウン的船港
- サムウエル在主舰队里面

**孔雀かたびら**
- 进入ブルージュ的船港
- 必须在每月的1～15日期间
- サムウエル在主舰队里面

**ジヤガー神の宿胴る体**
- 进入チュニス的船港
- 必须在每月的16～30日期间
- サムウエル在主舰队里面

### 装备品

**ヴェサスの天秤**
- 进入アレキサンドリア的广场
- 手上的金钱有210000以上
- 主角在アレキサンドリア的占有率有60%以上

**なまはげの包丁**
- 进入长崎的旅馆
- ユキヒサ在主舰队里面

**ロッコの操船指南书**
- 进入リスボン的旅馆
- 必须在每月的15～30日期间
- ジャルル在主舰队之中（主角是ホドラム时）
- サムウエル和カミル在主舰队之中（主角是リル时）
- アイン在主舰队之中（主角是マリア时）

# 玛鲁王国人形姬 2

## 完全流程攻略




以下是“提示性”的攻略流程，因为游戏主流程难度不高，所以依照提示便可以完成。

**冒险のはじまり**
—— 提示：クルル离开城

**お母さまの手纸**
—— 提示：其实在宝箱中！

**合唱！ 合掌！ カヘル**
—— 提示：在桥上与青蛙战斗

**ランディ登场**
—— 提示：在マール城正门前

**脱出剧**
—— 提示：在城内与士兵战斗

**エトワール登场**
—— 提示：在マール城大厅

**激斗！ ゾルビ一战**
—— 提示：在マール正门

**マザーグリーン**
—— 提示：与ランディ去マザーグリーン

**川鱼料理屋**
—— 提示：在“湖の恵み亭”前

**クレア登场**
—— 提示：在“湖の恵み亭”的厨房

**ボボ探し**
—— 提示：在厨房中相见

**世の中の常识**
—— 提示：クレア提出忠告

**观察ノート Get!**
—— 提示：与クレア去マザーグリーン时

**不思议の森**
—— 提示：到达不思议の森

**爆钓！ ボボ战**
—— 提示：在ナタリ川钓鱼？

**恐怖！ドラゴン战**
—— 提示：捕捉ボボ后归来

**运命の出会い**
—— 提示：谜之少年出现！

**ゲームオーバ**
—— 提示：与ジオじい去寻找ソニア

**お勉强タイム**
—— 提示：ソニア的家庭教师

**ソフトクリーム屋**
—— 提示：在中庭等待的クレア

**激斗！ ゾルビ一战 2**
—— 提示：再次发生ゾルバレフ

**行方不明の店员たち**
—— 提示：到ソフトクリーム屋去

**再会**
—— 提示：在森林见到谜之少年

**不思议の森のソフトクリーム屋**
—— 提示：去バグバーグ

**ソフトクリームの味**
—— 提示：购入ソフトクリーム

**美味しいソフトクリームの作り方**
—— 提示：在バグバーグ厨房

**お说教タイム**
—— 提示：ソニア说教

**お父さまの手纸※**
—— 提示：读火炉上的信

**二人の友情**
—— 提示：クレア先走了

**クレアの提案**
—— 提示：通过地下水道

**不思议の森の洋馆**
—— 提示：到达洋馆

恐怖の迷路
提示:在洋馆内行动

クレアとのケンカ
提示:出入クレア8次

クレアの心の世界へ
提示:再次见到谜之少年

暗の中のまぼろし
提示:ランディ的幻像

クレアとの思い出1
提示:与クレア相见

まぼろしとの战い
提示:ジオじい和ソニア

クレアとの思い出2
提示:学习唱歌

迫り来るまぼろし
提示:エトワール的幻像

クレアとの思い出3
提示:クルル和クレア

悲しみの再会
提示:コルネット和フェル王

クレアとの思い出4
提示:忘却的记忆

最后のカギ
提示:直率的感觉

もう一度クレアに
提示:与ニヤンニヤン的战斗

二人はいつも一绪だから
提示:与クレア合好

小さな姬の决意
提示:クルル的决心

千里眼クレア
提示:クレア准备完毕

密航
提示:クレア藏在行李中

大怪鱼、现る!!
提示:被ビッグボボ吞下

クレア救出作
提示:在ビッグボボ的体内

アウトドアライフ
提示:见到ガオ等人

クレア救出!!
提示:クレア睡着了

死斗!ビッグボボ战
提示:糊涂的ランディ

ブルーキャット
提示:到达ブルーキャット

どうしたの、ランディ?
提示:民家女孩见到ランディ

长老の忠告
提示:年轻女性被带走了

谁かに见られている
提示:クルル感到某种视线

チエロとクレアとネコ
提示:チエロ的忠告

おつかい大成功!
提示:大贤者的塔

异
提示:回到ブルーキャット

神隐し
提示:船没有了

妹よ
提示:ランディ的思想

神隐しの正体
提示:ニヤンシー加入

肉球スタンプ
提示:ソニア被攻击

意识を取り戻したソニア
提示:ソニア的梦

ランディの过去
提示:ランディ的誓言

ランディとソニア
提示:二人的心情

猫目石
——提示:在ブルーキャット的长老处

意外な人物との出会い※
——提示:在酒场中见到

バケの皮　はがれる!
——提示:大贤者出现

解放
——提示:事件解决

そして、故乡へ
——提示:奇怪的事情

归还
——提示:抓住自己的梦

おばあさまの诞生日
——提示:生日晚会

事件发生
——提示:小偷潜入

本当の旅立ち
——提示:相信チエロ

侵入开始
——提示:去宝物库

前科一犯
——提示:见到士兵

激斗! ゾルビー战3
——提示:第三次与ゾルバレフ战斗

怪盗美少女クルル&クレア
——提示:任务完了

交通手段
——提示:去クレア家的地下

飞行船
——提示:发现飞船

トトカルチョ号发进!!
——提示:エトワール

イヤな予感
——提示:3个等待的傻瓜

先制攻
——提示:ニヤンコ来袭击了

大欢迎の空中
——提示:エトワール的反击

胁威の根性魔法!!
——提示:落下的ガオ

エトワールの决断
——提示:攻入城中

ペチャパイのミヤオ
——提示:与ミヤオ的战斗

美しき剑士クロウデイア
——提示:クロウデイア喧哗

お前もかクロウデイア
——提示:徘徊的クロウデイア

不死身のガオ
——提示:ガオ自灭

转职バーグ
——提示:ハイパーバーグ

マージョリー登场
——提示:引来3个バカトリオ

待ち人、来たる!!
——提示:チエロ参见

チエロの秘密
——提示:チエロ行动的理由

アクージョー家登场
——提示:因缘对决

翼を持つ者
——提示:营救クルル

新たなる冒险のはじまり
——提示:为了チエロ

不时着
——提示:到达アロハ岛

三つの部品
——提示:クルル的活动

火山にて
——提示:プテラノドン战

ジャングルにて
——提示:Tレックス战

**地底湖にて**
提示:プレシオザウルス战

**チエロへの想い**
提示:别灰心

**トトカルチョ号再发进!!**
提示:梦的实现

**わかりあえなくて……**
提示:焦躁的クルル

**ビューティーバトル开始!!**
提示:クロウディア和フオンフオン

**クロウディアが仲间に**
提示:クロウディア

**相手の立场**
提示:クロウディア打碎大石

**美の探求者たち**
提示:救出フオンフオン

**理解と和解**
提示:二人看到的东西

**ローゼンクイーンランド**
提示:绝世美女像

**エトワール像、坏れる!!**
提示:ニヤン VS ニヤンシー

**ポコニヤンとペコニヤン**
提示:分裂的两个

**ペコニヤンのペンダント※**
提示:走过爱的桥

**カルカンスキー家とバケネコフ家**
提示:在剧场

**ポコニヤンの决意※**
提示:受到的クレア怂恿

**予想外の展开※**
提示:走不通了

**悲剧の幕※**
提示:ミヤオ的决断

**二匹の新しい门出※**
提示:快乐的结局

**嫌われるくらいなら……**
提示:不好的可能

**ランランの花占い**
提示:ランラン的想法

**古代遗迹の列车**
提示:古代列车的车站

**古代列车で行こう!**
提示:乘上列车

**侵入者あり!**
提示:发现ニヤンシー

**ガオ vs ランラン**
提示:二人的战斗

**梦をかなえるために必要なもの**
提示:勇敢的ガオ

**ニヤンコを探せ!**
提示:菠菜

**追迹开始!!**
提示:SPEED UP

**梦破れて**
提示:ランラン落入的地方

**うなれ! 二人の合体根性魔法**
提示:我和你

**告白**
提示:拿出勇气来

**クルルの决意**
提示:别气馁

**亚空城**
提示:来到亚空城的二人

**さよなら　バーグ**
提示:バーグ最终形态

**マージョリー一家の殴り　み**
提示:打散乱人

**宿命のライバルたち**
提示:3 个傻瓜对 3 个傻瓜

**チエロの正体**
提示:生病的母亲

**チエロの返事**
提示:淡薄的意识中

**チエロの过去**
提示:在チエロ的心中

**シエリーとチエロ**
提示:古代人的城市

**紧急事态**
提示:被卷入骚乱

**この想い、信じて**
提示:不变的想法

**时空を超えて**
提示:二人一同

**アクージョの秘密**
提示:最后的发动

**大团圆~みんなの想い**
提示:不仅仅是一个人

**约束のキス**
提示:相信、等待

## 其它小情节的情报

**デュークとの出会い**
提示:在バーグ店中的战斗(3幕以后)

**アルバトロスとの出会い**
提示:在ビエーティーキヤッスル战胜

**チバとの出会い**
提示:在アロハ岛地底湖战胜

**ビリーとの出会い**
提示:在猫目石掘场战胜キメラ,向卵吹喇叭

**テルとの出会い**
提示:在ババロア洞窟战胜キメラ,向卵吹喇叭

**キッドとの出会い**
提示:在冰之迷宫洞窟战胜キメラ,向卵吹喇叭

**シャルテとテラとの出会い**
提示:在マール城与转生的姐妹交谈,选择"そうだよ"

**Lくんとの出会い**
提示:在ローゼンクイーンランド让L君成为仲间

**ナイトスポーノとの出会い**
提示:完成春假的作业与校长交谈

**フレールとの出会い**
提示:在レツドホット村回答グワンジ的问题

**フレール成龙との出会い**
提示:在レツドホット村回答グワンジ的问题2

**犬发见**
提示:带走在ビツグボボ体内的老狗

**コロとの出会い**
提示:带老狗去オレンジ村的面包店

**エクストラバーグ**
提示:在キノコ迷宫的战斗

**クレア**
提示:在第8幕去クレア的家

**エトワールの日记**
提示:读エトワール房间的日记

**龟裂**
提示:读日记后进入入口

**クルル、エトワールをはげます**
提示:在入口与エトワール交谈

**クルル、クレアをはげます**
提示:在クレア房间与クレア交谈

**エトワール、倒れる**
提示:与クレア交谈后进入入口

**エトワールの宝物**
提示:クレア家中地下宝箱

**怪盗バーグ、ただいま参上**
提示:离开ドツク

**クレアはいずこへ?**
提示:回到エトワール的房间

**クレアの危机**
提示:到ドツク去

**亲子の绊**
提示:打倒怪盗バーグ

这里公布的小情节是与主流程没有任何关系的故事,有趣兴的朋友可以试一试。

## GAME 中全部人形及怪兽的基本出现场所一览



要想获得所有的人形，就需要在以下资料的帮助下进行寻找。



**不思议の森(1～4幕)**

カヘル、ゼリー、エリンギャー、イノチウムとかげ、いたずらギツネバ

**グの店(1～4、8幕)**

ニャンシー、フェアリー、ぷちファイア、ゼリフィッシュ、ゼリーボム、ダイナソー

**地下水道(3幕のみ)**

ゼリー、ぷちファイア、どくカヘル、グリフォン、ゼリフィッシュ

**森の洋馆(3幕のみ)**

ニャンシー、ぷちファイア、フェアリー、ダイナソー、ゼリーボム

**クレアの心の中(3幕のみ)**

Bee子、ナイトメアン、ビースト、ぷちアイス

**ビッグボボの体内(4幕のみ)**

ボボ、ブブ、ベベ、セイレーン、どくカヘル、ビッグボボミニ

**ブルーキャット(4、8、最终幕)**

ベヒモス、ホワイトウインド、ナイトメアン、ぷちアース、ねむりキノコ、まじっくゼリー、まるまじろ、フェアリー

**大贤者の塔(4、8、最终幕)**

ベヒモス、ホワイトウインド、ナイトメアン、ぷちアース、ねむりキノコ、まじっくゼリー、まるまじろ、フェアリー

**猫目石采掘场(4、8、最终幕)**

ベヒモス、ホワイトウインド、ゴーレム、ぷちアス、ねむりキノコ、ゼリーメタル、まるまじろ

**不思议の森(5,8幕)**

アースドラゴン、ホワイトウインド、ぷちアース、Boo子、どくキノコ

**マール城地下(5、8、最终幕)**

アースドラゴン、ホワイトウインド、ぷちアース、Boo子、どくキノコ

**クレアの家の地下(5、8、最终幕)**

アースドラゴン、ぷちアース、Boo子、ゼリフィッシュ、まじっくゼリー

**ビューティーキャッスル(6幕のみ)**

ニャンコ、ニャンキ、ニャンチ、ぷちファイア、ぷちアイス、ぷちアース

**バラの迷宫(6幕のみ)**

ニャンコ、ニャンキ、ニャンチ、ファイアドラゴン、アイスドラゴン、アースドラゴン、ぱっくんドラゴン、美しきバラ

**ビューティーキャッスル上层部**

ニャンコ、ニャンキ、ニャンチ、ファイアドラゴン、アイスドラゴン、アースドラゴン

**アロハ岛(7～最终幕)**

ワーウルフ、ウインドドラゴン、ベヒモス、コカトリス、シルフ

**アロハ岛火山(7～最终幕)**

ファイヤドラゴン、コカトリス、ファイヤゴーレム、サラマンダー、シルフ

**アロハ岛地底湖(7～最终幕)**

アイスドラゴン、マーメイド、アリエル、ゼリーメタル

**キノコダンジョン(8～最终幕)**

ウインドドラゴン、ホワイトドラゴン、Beeクィーン、Beeプリンセス、Bee子、Boo子

**ババロア地方(8～最终幕)**

ワーウルフ、アリエル、あんきろ、百兽王

**ババロア洞窟(8～最终幕)**

サンダードラゴン、ぷちサンダー、またんご、どくカヘル

**空中庭园(8～最终幕)**

ウインドドラゴン、ホワイトドラゴン、Beeクィーン、Beeプリンセス、Bee子、Boo子

**エトワール像(8幕)**

ニャンコ、ニャンキ、ニャンチ、ニャンシー、Beeクィン、Beeプリンセス、Bee子、Boo子、フェアリー、シルフ

**冰の洞窟(8～最终幕)**

アイスドラゴン、ダークドラゴン、ホワイトドラゴン、ぷちダーク、ナインテール

**冰のダンジョン(8幕)**

アイスドラゴン、ホワイトドラゴン、マーメイド、Tレックス、マンモフ

**あやしい森(最终幕)**

アイアンゴーレム、おばけです、おばけなり、メタルカヘル

**亚空城(最终幕)**

ニャンシー、アースドラゴン、アイスドラゴン、ファイヤドラゴン、ウインドドラゴン、サンダードラゴン、ダークドラゴン、ホワイトドラゴン、Beeクィーン、ナインテール、メタルカヘル、フェアリー、プテラノドン、プレシオザウルス、百兽王、マンモフ、亚空ドラゴン、ヒドラ



# 全部观察场所一览表

| 名前 | 场所 | フレール成 | レッドホット村的第二组问答 |
|---|---|---|---|
| クルル | 条件无し | 子レジエム | マール城的宝箱 |
| クレア | 〃 | ナイトスポーノ | 观察事件后与学园长对话 |
| ランディ | 〃 | カヘル | 不思议の森 A |
| ソニア | 〃 | 兵士 | マール城 |
| ジオ | 〃 | ワーウルフ | アロハ岛 |
| コルネット | 〃 | ビースト | クレアの心の中 |
| フェルディナンド | 〃 | アースドラゴン | 不思议の森 B |
| エトワール | 〃 | アイスドラゴン | アロハ岛地底湖 |
| 谜の少年 | 不思议の森 | ファイヤドラゴン | アロハ岛火山 |
| チェロ | 森の洋馆 | ウインドドラゴン | 空中庭园 |
| チェロ | ビューティーキャッスル | サンダードラゴン | ババロア洞窟 |
| アクージョ | 亚空城 | ダークドラゴン | 冰の洞窟 |
| ランラン | 古代列车 | ホワイトドラゴン | 空中庭园 |
| フォンフォン | 空中庭园 | ダイナソー | バーグの店 |
| ニャンニャン | クレアの心の中 | ベヒモス | 大贤者の塔 |
| ニャンシー | バーグの店 | グリフォン | 地下水道 |
| バーグ | バーグの店 | ホワイトウインド | 不思议の森 B |
| マージョリー | ビューティーキャッスル | キメラ | 猫目石采掘场 |
| ガオ | トトカルチョ号 | コカトリス | アロハ岛 |
| クロウディア | ビューティーキャッスル:バラの迷宫 | ナイトメアン | クレアの心の中 |
| ミャオ | ビューティーキャッスル:ミャオの部屋 | ゴーレム | 猫目石采掘场 |
| ニャンコ | トトカルチョ号 | アイアンゴーレム | あやしい森 |
| モミー | クレアの家の前 | ファイアゴーレム | 亚空城 |
| ハマー | クレアの家の前 | Bee クィーン | エトワール像 |
| ゾルバレフ | マール城正门 | Bee プリンセス | 空中庭园 |
| ジークリンデ | マール城 | ボボ | ビッグボボの体内 |
| ムスタキ | オレンジ村 | ブブ | ビッグボボの体内 |
| ポリャンスキー | 大贤者の塔 | べべ | ビッグボボの体内 |
| シェリー | チェロの心の中 | マーメイド | アロハ岛地底湖 |
| ポコニャン | ローゼンクイーンランド | アリエル | アロハ岛地底湖 |
| ペコニャン | ローゼンクイーンランド | セイレーン | ビッグボボの体内 |
| ビリー | 猫目石采掘场获胜之后 | ぷちファイア | バーグの店 |
| テル | ババロア洞窟获胜之后 | ぷちアイス | クレアの心の中 |
| キッド | ダンジョン获胜之后 | ぷちサンダー | ババロア洞窟 |
| シャルテ | マール城で转生后进行对话 | ぷちアース | ブルーキャット |
| テラ | マール城で转生后进行对话 | ぷちダーク | 冰の洞窟 |
| コロ | 带老犬到オレンジ村中的屋子内 | Bee 子 | クレアの心の中 |
| デューク | バーグの店获胜之后 | Boo 子 | 不思议の森 B |
| アルバトロス | ビューティーキャッスル获胜之后 | おばけです | あやしい森 |
| チバ | アロハ岛地底湖获胜之后 | おばけなり | あやしい森 |
| L くん | ローゼンクイーンランド | エリンギャー | 不思议の森 A |
| フレール | レッドホット村的第一组问答 | ねむりキノコ | ブルーキャット |

| | |
|---|---|
| またんご | ババロア洞窟 |
| どくキノコ | 不思议の森 B |
| ゼリー | 不思议の森 A |
| ゼリフィッシュ | バーグの店 |
| ゼリーボム | バーグの店 |
| まじっくゼリー | ブルーキャット |
| ゼリーメタル | 猫目石采掘场 |
| ナインテール | 冰の洞窟 |
| いたずらギツネ | 不思议の森 A |
| イノチウムトカゲ | 不思议の森 A |
| サラマンダー | アロハ島火山 |
| まるまじろ | ブルーキャット |
| あんきろ | パンナ・コッタジャングル |
| どくカヘル | 地下水道 |
| もうどくカヘル | ババロア洞窟 |
| メタルカヘル | 亚空城 |
| フェアリー | クレアの初期装备 |
| シルフ | アロハ島 |
| ビッグボボ | 海上 |
| ぱっくんドラゴン | ビューティーキャッスル:ミャオの部屋 |

| | |
|---|---|
| 美しきバラ | ビューティーキャッスル:バラの迷宫 |
| Tレックス | アロハ島 |
| プテラノドン | アロハ島火山 |
| プレシオザウルス | アロハ島地底湖 |
| 百兽王 | ババロア地方 |
| マンモフ | のダンジョン |
| 亚空ドラゴン | 不思议の森 |
| ヒドラ | 亚空城 |
| デカニャンコ | ローゼンクイーンランド |
| 古代兵器 | チェロの初期装备 |

**备考**

**年老いた犬:** ビッグボボ体内最深部

**クイズ 2:** "かけら"作为入手道具达到 2 个以上之后,到フレール处就可以达成

**观察笔记:** 如想在重新开始本作,又要保持观察笔记及人形的一切,那么必须先要把入手人形与观察笔记符合,随后学园长在最终幕将不再出现。那么,在最终幕中,重新展开新调查之后,将会出现一个新的 DATA(クリアデータ)。

## 全部人形数据及入手场所一览表

| 名前 | 属性 | クルル | クレア | チェロ | 入手(出现)场所一例 |
|---|---|---|---|---|---|
| ビリー | 炎 | ○ | | | 猫目石采掘场获胜之后(魔法以外不可) |
| テル | 地 | ○ | | | ババロア洞窟获胜之后 |
| キッド | 风 | ○ | | | のダンジョン获胜之后 |
| シャルテ | 圣 | ○ | | | マール城で转生后与姐妹对话 |
| テラ | 魔 | ○ | | | マール城で转生后与姐妹对话 |
| コロ | 地 | ○ | | | 将年老的犬带入オレンジ村的屋中 |
| デューク | 水 | ○ | | ○ | バーグの店战斗胜利(3~8 幕) |
| アルバトロス | 炎 | ○ | | ○ | ビューティーキャッスル战胜后 |
| チバ | 地 | ○ | | ○ | アロハ島地底湖战胜后 |
| Lくん | 雷 | ○ | | | ローゼンクイーンランド |
| フレール | 风 | ○ | | | レッドホット村的问答 |
| ナイトスポーノ | 魔 | ○ | | ○ | 春休的问题完成后与学院长对话 |
| 子レジェム | 魔 | ○ | | | マール城コルネットの宝箱 |
| フレール成 | 风 | ○ | | | レッドホット村的第 2 组问答 |
| カヘル | 水 | ○ | | | 不思议の森 A |
| ビースト | 地 | ○ | ○ | | クレアの心の中(限定条件) |
| ワーウルフ | 风 | | ○ | ○ | アロハ島 |
| アースドラゴン | 地 | ○ | ○ | | ビューティーキャッスル |
| アイスドラゴン | 水 | ○ | ○ | | アロハ島地底湖 |
| ファイヤドラゴン | 炎 | ○ | ○ | | アロハ島火山 |
| ウインドドラゴン | 风 | | ○ | ○ | 空中庭园 |
| サンダードラゴン | 雷 | | ○ | ○ | ババロア洞窟 |
| ダークドラゴン | 魔 | | ○ | ○ | 冰の洞窟 |

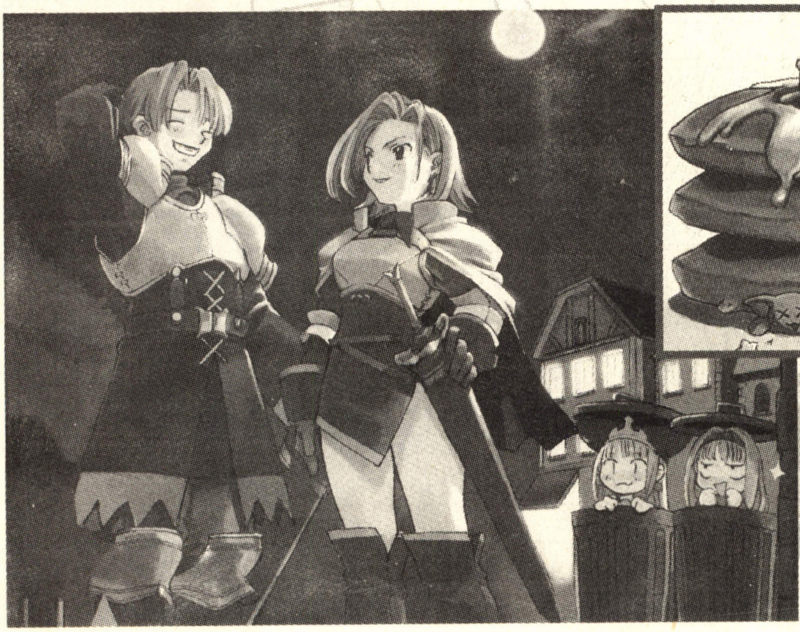
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ホワイトドラゴン | 圣 | ○ | ○ | | 空中庭园 |
| ダイナソー | 地 | ○ | ○ | | バーグの店 |
| ベヒモス | 地 | | ○ | ○ | ブルーキャット |
| グリフォン | 风 | | ○ | ○ | 地下水道(限定) |
| ホワイトウインド | 圣 | ○ | ○ | | 大贤者の塔 |
| コカトリス | 地 | ○ | ○ | | アロハ岛 |
| ナイトメアン | 魔 | | ○ | ○ | ブルーキャット |
| ゴーレム | 地 | ○ | ○ | | 猫目石采掘场 |
| アイアンゴーレム | 雷 | | ○ | ○ | あやしい森 |
| ファイヤゴーレム | 炎 | ○ | ○ | | 亚空城 |
| Beeクィーン | 水 | ○ | ○ | | エトワール像 |
| Beeプリンセス | 风 | | ○ | ○ | 空中庭园 |
| ボボ | 水 | ○ | ○ | | ビッグボボの体内(限定) |
| ブブ | 炎 | ○ | ○ | | ビッグボボの体内(限定) |
| べべ | 雷 | ○ | ○ | | ビッグボボの体内(限定) |
| マーメイド | 水 | ○ | ○ | | アロハ岛地底湖 |
| アリエル | 圣 | ○ | ○ | | アロハ岛地底湖 |
| セイレーン | 雷 | | ○ | ○ | ビッグボボの体内 |
| ぷちファイア | 炎 | ○ | ○ | | バーグの店 |
| ぷちアイス | 水 | ○ | ○ | | クレアの心の中 |
| ぷちサンダ | 雷 | | ○ | ○ | ババロア洞窟 |
| ぷちアース | 地 | ○ | ○ | | ブルーキャット |
| ぷちダーク | 魔 | | ○ | ○ | 冰の洞窟 |
| Bee子 | 风 | | ○ | ○ | クレアの心の中 |
| Boo子 | 地 | ○ | ○ | | 不思议の森B |
| おばけです | 魔 | | ○ | ○ | あやしい森 |
| おばけなり | 圣 | ○ | ○ | | あやしい森 |
| エリンギャ | 地 | ○ | ○ | | 不思议の森A |
| ねむりキノコ | 水 | ○ | ○ | | ブルーキャット |
| またんご | 炎 | ○ | ○ | | ババロア洞窟 |
| どくキノコ | 风 | | ○ | ○ | ブルーキャット |
| ゼリー | 地 | ○ | ○ | | 不思议の森A |
| ゼリフィッシュ | 水 | ○ | ○ | | バーグの店 |
| ゼリーボム | 炎 | ○ | ○ | | バーグの店 |
| まじっくゼリー | 魔 | | ○ | ○ | ブルーキャット |
| ゼリーメタル | 地 | ○ | ○ | | 猫目石采掘场 |
| ナインテール | 风 | | ○ | ○ | 冰の洞窟 |
| いたずらギツネ | 地 | ○ | ○ | | 不思议の森A |
| イノチウムトカゲ | 地 | ○ | ○ | | 不思议の森A |
| サラマンダ | 炎 | ○ | ○ | | アロハ岛火山 |
| まるまじろ | 圣 | ○ | ○ | | ブルーキャット |
| あんきろ | 魔 | | ○ | ○ | ババロア地方 |
| どくカヘル | 水 | | ○ | | 地下水道 |
| もうどくカヘル | 水 | | ○ | | ババロア洞窟 |
| メタルカヘル | 无 | | ○ | ○ | 亚空城 |
| フェアリー | 圣 | ○ | ○ | | クレアの初期装备 |
| シルフ | 风 | | ○ | ○ | アロハ岛 |
| 古代兵器 | 雷 | | | ○ | チェロの初期装备 |

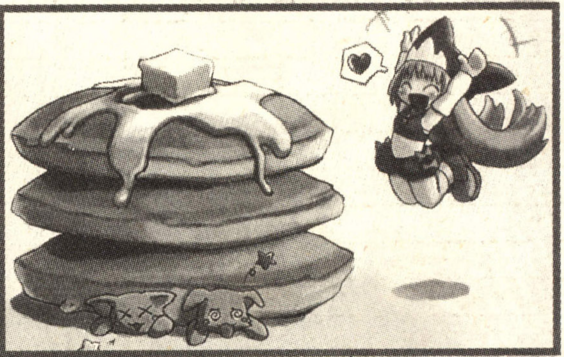
# 全人形LV50时各种能力一览表

当人形入手时,基本数据上看不出什么特点,以下公布的是当人形达到LV50时的各种数据,大家可以根据这些数据查看每一个人形的特点。

| 名　前 | ライフ | アタック | ガード | スピード | マジック | EXP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ビリー | 157 | 85 | 60 | 129 | 132 | 81281 |
| テル | 224 | 142 | 75 | 155 | 94 | 81281 |
| キッド | 272 | 157 | 104 | 78 | 76 | 81281 |
| シャルテ | 157 | 65 | 44 | 78 | 94 | 81281 |
| テラ | 110 | 65 | 44 | 105 | 114 | 81281 |
| コロ | 272 | 142 | 89 | 155 | 76 | 81281 |
| デューク | 272 | 142 | 89 | 78 | 76 | 81281 |
| アルバトロス | 224 | 142 | 89 | 105 | 114 | 81281 |
| チバ | 272 | 157 | 75 | 155 | 94 | 81281 |
| Lくん | 272 | 142 | 89 | 129 | 114 | 81281 |
| フレール | 224 | 142 | 75 | 129 | 114 | 81281 |
| ナイトスポーノ | 272 | 157 | 104 | 155 | 132 | 130050 |
| 子レジェム | 110 | 85 | 60 | 78 | 114 | 81281 |
| フレール成 | 272 | 157 | 89 | 129 | 132 | 113793 |
| カヘル | 62 | 85 | 44 | 61 | 62 | 65025 |
| ビースト | 224 | 111 | 60 | 105 | 94 | 97537 |
| ワーウルフ | 224 | 111 | 60 | 105 | 94 | 97537 |
| アースドラゴン | 272 | 142 | 75 | 105 | 114 | 113793 |
| アイスドラゴン | 272 | 142 | 75 | 105 | 114 | 113793 |
| ファイヤドラゴン | 272 | 142 | 75 | 105 | 114 | 113793 |
| ウインドドラゴン | 272 | 142 | 75 | 105 | 114 | 113793 |
| サンダードラゴン | 272 | 142 | 75 | 105 | 114 | 113793 |
| ダークドラゴン | 272 | 142 | 75 | 105 | 114 | 113793 |
| ホワイトドラゴン | 272 | 142 | 75 | 105 | 114 | 113793 |
| ダイナソー | 224 | 111 | 75 | 78 | 76 | 81281 |
| ベヒモス | 224 | 111 | 75 | 105 | 94 | 97537 |
| グリフォン | 224 | 85 | 60 | 105 | 94 | 81281 |
| ホワイトウインド | 224 | 111 | 60 | 129 | 114 | 97537 |
| コカトリス | 224 | 111 | 60 | 105 | 114 | 97537 |
| ナイトメアン | 224 | 111 | 60 | 78 | 94 | 97537 |
| ゴーレム | 272 | 111 | 89 | 78 | 76 | 97537 |
| アイアンゴーレム | 272 | 142 | 104 | 105 | 94 | 97537 |
| ファイヤゴーレム | 272 | 111 | 89 | 78 | 94 | 97537 |
| Beeクィーン | 272 | 142 | 75 | 129 | 114 | 113793 |
| Beeプリンセス | 272 | 142 | 75 | 129 | 114 | 113793 |
| ボボ | 224 | 111 | 60 | 105 | 76 | 97537 |
| ブブ | 224 | 85 | 44 | 105 | 94 | 97537 |
| べべ | 224 | 111 | 60 | 105 | 94 | 97537 |
| マーメイド | 224 | 111 | 75 | 129 | 132 | 97537 |
| アリエル | 224 | 111 | 75 | 78 | 114 | 97537 |
| セイレーン | 224 | 111 | 60 | 78 | 114 | 97537 |
| ぷちファイア | 157 | 111 | 60 | 105 | 94 | 97537 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ぷちアイス | 157 | 111 | 60 | 105 | 94 | 97537 |
| ぷちサンダー | 157 | 111 | 60 | 105 | 94 | 97537 |
| ぷちアース | 157 | 111 | 60 | 105 | 94 | 97537 |
| ぷちダーク | 157 | 111 | 60 | 105 | 94 | 97537 |
| Bee 子 | 157 | 111 | 60 | 129 | 94 | 81281 |
| Boo 子 | 157 | 111 | 60 | 129 | 94 | 81281 |
| おばけです | 224 | 111 | 75 | 129 | 114 | 97537 |
| おばけなり | 224 | 85 | 89 | 129 | 114 | 97537 |
| エリンギャー | 157 | 85 | 60 | 78 | 94 | 81281 |
| ねむりキノコ | 157 | 111 | 60 | 105 | 114 | 97537 |
| またんご | 224 | 111 | 75 | 78 | 94 | 97537 |
| どくキノコ | 157 | 111 | 44 | 78 | 94 | 81281 |
| ゼリー | 110 | 65 | 44 | 78 | 76 | 81281 |
| ゼリフィッシュ | 157 | 65 | 60 | 105 | 94 | 97537 |
| ゼリーボム | 157 | 85 | 44 | 78 | 94 | 97537 |
| まじっくゼリー | 157 | 85 | 60 | 105 | 132 | 97537 |
| ゼリーメタル | 157 | 142 | 104 | 155 | 114 | 130050 |
| ナインテール | 272 | 142 | 89 | 129 | 114 | 113793 |
| いたずらギツネ | 157 | 111 | 60 | 129 | 76 | 81281 |
| イノチウムトカゲ | 157 | 85 | 75 | 78 | 94 | 81281 |
| サラマンダー | 157 | 111 | 60 | 78 | 114 | 97537 |
| まるまじろ | 224 | 111 | 89 | 105 | 114 | 97537 |
| あんきろ | 224 | 111 | 89 | 129 | 114 | 97537 |
| どくカヘル | 157 | 85 | 60 | 78 | 94 | 81281 |
| もうどくカヘル | 157 | 111 | 75 | 78 | 114 | 97537 |
| メタルカヘル | 246 | 192 | 128 | 186 | 141 | 234484 |
| フェアリー | 157 | 85 | 60 | 105 | 114 | 81281 |
| シルフ | 157 | 85 | 60 | 105 | 114 | 97537 |
| 古代兵器 | 272 | 142 | 89 | 129 | 114 | 113793 |





充满了轻松、愉快
气氛的优秀
RPG 作品

# 全部通常道具及效果一览表

| 名 前 | 价格 | 效 果 | 场所 |
|---|---|---|---|
| 回复キャンディ－ | 10 | 味方一人 HP20 回复 | ADEHN |
| 药用キャンディ－ | 50 | 味方一人 HP50 回复 | ABDEGN |
| 精力キャンディ－ | 200 | 味方一人 HP150 回复 | BFGIJMN |
| 灵药キャンディ－ | 200 | 味方一人 HP 全回复 | IJM |
| ソフトクリーム | 50 | 味方一人 HP10 回复 | C |
| 特制ソフトクリーム | 200 | 味方一人 HP100 回复 | C |
| 回复ボンバー | 300 | 味方全体 HP20 回复 | DEHL |
| 药用ボンバー | 300 | 味方全体 HP50 回复 | BEFGIJLM |
| 精力ボンバー | 1200 | 味方全体 HP150 回复 | BFGIJLM |
| 目觉ましミント | 30 | 味方睡眠解除 | ABEG |
| 毒消しポテチ | 100 | 味方解毒 | ABEG |
| マヒ消しガム | 100 | 味方マヒ回复 | BG |
| 镇静グミ | 100 | 味方混乱回复 | BG |
| イチゴキッス | 150 | 味方石化回复 | BG |
| ブランデー | 1000 | 战斗不能味方 1 人回复 | BEGIKM |
| えりくしゃー | 20000 | 战斗不能味方全回复 | JM |
| 兴奋剂 | 300 | 一时的攻击力 UP | E |
| 气功ドリンク | 300 | 一时的防御力 UP | E |
| 神のクスリ | 300 | 一时的 SPEED UP | E |
| 睡眠药 | 800 | 敌全体眠 | J |
| にぎりっぺ | 1000 | 敌全体混乱 | J |
| すかしっぺ | 3000 | 敌全体即死 | J |
| 魔の石 | 300 | 敌全体魔属性 | B |
| 炎の石 | 300 | 敌全体炎属性 | B |
| 水の石 | 300 | 敌全体水属性 | B |
| 风の石 | 300 | 敌全体风属性 | B |
| 雷の石 | 300 | 敌全体雷属性 | B |
| 地の石 | 300 | 敌全体地属性 | B |
| 圣の石 | 300 | 敌全体圣属性 | B |
| リストバンド | 50 | 攻击力＋2 | ABE |
| 肉球グローブ | 300 | 攻击力＋5 | B |
| アイアンクロー | 800 | 攻击力＋7 | B |
| てぢから | 1000 | 攻击力＋10 | BE |
| ハイパーナックル | 3000 | 攻击力＋12 | B |
| マジックハンド | 6000 | 攻击力＋15 | F |
| アミュレット | 80 | 防御力＋2 | ABE |
| プロテクター | 400 | 防御力＋5 | B |
| ミスティックローブ | 1000 | 防御力＋7 | B |
| 防弹チョッキ | 2000 | 防御力＋10 | BE |
| くさりかたびら | 4000 | 防御力＋12 | B |
| ロザリオ | 7000 | 防御力＋15 | F |
| 发饰り | 100 | SPEED＋2 | ABE |
| ガリ勉はちまき | 200 | SPEED＋5 | B |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ホーリーティアラ | 1200 | SPEED＋10 | F |
| 运动靴 | 40 | すばやさ＋2 | ABE |
| はやぶさのくつ | 160 | すばやさ＋5 | B |
| ニケシューズ | 1400 | すばやさ＋10 | F |
| 回复タンク | 2000 | ターン终了后 HP5 回复 | N |
| 回复タンク・シグマ | 8000 | ターン终了后 HP15 回复 | N |
| マッスルボディー | 2000 | 最大 HP＋30 | L |
| ハッスルボディー | 8000 | 最大 HP＋60 | L |
| 节约がまぐち | 6000 | イノチウム消费为 80%になる | H |
| 省エネがまぐち | 20000 | イノチウム消费为 70%になる | I |
| 体力温存の极意 | 4000 | 「とくしゅ」IP 消费为 80%になる | H |
| 铁のカーテン | 20000 | 物理攻击伤害半减 | J(8 幕) |
| オーラちから | 30000 | 魔法攻击伤害半减 | J(8 幕) |
| 免疫スーツ | 800 | 全ステータス异常 50%防止 | J(8 幕) |
| 无菌スーツ | 24000 | 全ステータス异常无效化 | K |
| ダブルビンタ | 10000 | 2 回连续攻击 | J(8 幕) |
| トリプルビンタ | 30000 | 3 回连续攻击 | K |
| アカチウム・2 | 400 | アタック＋2 | B |
| アカチウム・5 | 1000 | アタック＋5 | B |
| アカチウム・7 | 1400 | アタック＋7 | B |
| アカチウム・12 | 4000 | アタック＋12 | B |
| アカチウム・15 | 8000 | アタック＋15 | F |
| アカチウム・17 | 12000 | アタック＋17 | K |
| ミドチウム・2 | 400 | マジック＋2 | B |
| ミドチウム・5 | 1000 | マジック＋5 | B |
| ミドチウム・7 | 1400 | マジック＋7 | B |
| ミドチウム・12 | 4000 | マジック＋12 | B |
| ミドチウム・15 | 8000 | マジック＋15 | F |
| ミドチウム・17 | 12000 | マジック＋17 | K |
| サイクロチウム | 19800 | 风属性防守 | H |
| ガイアチウム | 19800 | 地属性防守 | I |
| フレアチウム | 19800 | 炎属性防守 | N |
| アクアチウム | 19800 | 水属性防守 | L |
| ダークチウム | 19800 | 魔属性防守 | J(8 幕) |
| セントチウム | 19800 | 圣属性防守 | J(8 幕) |
| トロンチウム | 19800 | 雷属性防守 | M |
| トンチウム | 9800 | 人形魔法威力 20% UP | D |
| コスモチウム | 14800 | 属性伤害追加无效 | D |
| イノチウムスター | 12800 | 人形获得经验值 2 倍 | K |
| エニグマチウム | 14800 | 效果不明 | K |
| オメガチウム | 14800 | 效果不明 | K |

A:マザーグリーン道具屋　B:マザーグリーンマーケツト　C:マザーグリーンリフトクリーム屋

D:オレンジ村　E:ブルーキヤツト　F:ニヤンコタウン　G:ビユーテイーキヤツスルニヤンコ

H:オレンシス村　I:バンナ・コツタ　J:ローゼンクイーンランド

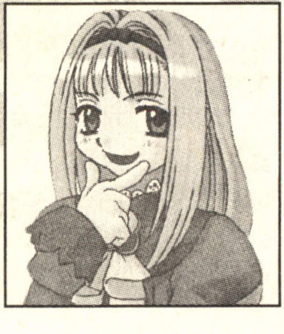
K:エリンギヤー谷　L:ホワイトスノー村　M:アイス村　N:レツドホツト村

# 全部特殊道具及效果一览表

| 名 前 | 效 果 | 入手场所 |
|---|---|---|
| 炎の宝玉 | 敌全体炎属性 | 由ファイアドラゴン身上击落 |
| 水の宝玉 | 敌全体水属性 | 由アイスドラゴン身上击落 |
| 地の宝玉 | 敌全体地属性 | 由アースドラゴン身上击落 |
| 风の宝玉 | 敌全体风属性 | 由ウインドドラゴン身上击落 |
| 雷の宝玉 | 敌全体雷属性 | 由サンダ-ドラゴン身上击落 |
| 魔の宝玉 | 敌全体魔属性 | 由ダークドラゴン身上击落 |
| 圣の宝玉 | 敌全体圣属性 | 由ホワイトドラゴン身上击落 |
| かんさつノート | かんさつノート隐身 | クレア或不思议の森 |
| にほひグローブ | 攻击力+17 | エトワール像 |
| にほひジャケット | 防御力+17 | 冰の洞窟 |
| にほひメット | かしこさ+15 | ババロア洞窟 |
| にほひゲタ | すばやさ+15 | アロハ岛地底湖 |
| クルセイド | 攻击力+20 | 亚空城:ランランの部屋のドラの里 |
| 圣なる守り | 防御力+20 | 空中庭园 |
| 王者の冠 | かしこさ+20 | 亚空城:ニャンニャンの间 |
| 天使のくつ | すばやさ+20 | 特殊事件中 |
| オーラちから | 魔法伤害半减 | 特殊事件中 |
| 回复タンク | 回答终了后 HP5 回复 | 地下水道 |
| 回复タンク・シグマ | 回答终了后 HP15 回复 | 空中庭园 |
| 回复タンク・オメガ | 回答终了后 HP30 回复 | エトワールの家の人形(最终幕) |
| 回复タンク・オメガ | 回答终了后 HP30 回复 | あやしい森 |
| マッスルボディー | 最大 HP30 增加 | 森の洋馆 |
| マッスルボディー | 最大 HP30 增加 | 大贤者の塔 |
| ハッスルボディー | 最大 HP60 增加 | アロハ岛地底湖 |
| マックスボディー | 最大 HP100 增加 | 亚空城:フォンフォンの间 |
| 燃える斗魂 | 会心一击率上升 | ビューティーキャッスル: |
| ダブルビンタ | 2 回连续攻击 | 不思议の森前の草原の木の阴 |
| ダブルビンタ | 2 回连续攻击 | クレアの家の地下 |
| トリプルビンタ | 3 回连续攻击 | クレアの家の人形 |
| ロード of ビンタ | 4 回连续攻击 | 过去空中庭园外の部屋 |
| しぶちんがまぐち | イノチウム消费为 60% | アロハ岛地底湖 |
| あかずのがまぐち | イノチウム消费为 50% | キノコダンジョン |
| 体力温存の极意 | 「とくしゆ」HP 消费为 80% | アロハ岛火山 |
| ペース配分の极意 | 「とくしゆ」HP 消费为 60% | 冰のダンジョン |



关于特殊道具的取得其实有着各种各样的获得方法，这里刊出的只是笔者在进行作品时得到这些特殊道具的方法，而其它的途径因为时间关系这里就不多作介绍了。另外，本作追加了新系统，由人形与人形在战斗时引发合体攻击，这种攻击不光攻击力超强而且还具有效果，并且还具有一定的观赏性。所以在战斗时，一定要多多使用合体攻击与对手战斗，这样才能尽快完成每一场战斗。



# 全部人形组合魔法一览表

| 名　前 | 效　果 | 组 合 |
|---|---|---|
| いんふぇるの | 炎属性最强魔法 | 炎属性＋フレアチウム＋アカチウム |
| ぽろろっか | 水属性最强魔法 | 水属性＋アクアチウム＋トリチウム |
| かたすとろふぃ | 地属性最强魔法 | 地属性＋ガイアチウム＋ミドチウム |
| たーびゅれんす | 风属性最强魔法 | 风属性＋サイクロチウム＋トンチウム |
| てすためんと | 雷属性最强魔法 | 雷属性＋トロンチウム＋コスモチウム |
| きゃろる | 味方全员を全回复 | 圣属性＋ホーリーチウム＋ヘブンチウム＋ライトチウム |
| じはーど | 圣属性最强魔法 | 圣属性＋セントチウム＋エニグマチウム |
| はるまげどん | 敌全体即死 | 魔属性＋オメガチウム＋エニグマチウム |
| かおす | 魔属性最强魔法 | 魔属性＋ダークチウム＋イノチウムスター |

**结稿前新发现——**

| 名　前 | 效　果 | 组み合わせ |
|---|---|---|
| 妹爱 | 战斗不能味方1位复活 | シャルテ、テラ |
| 剑の誓い | 恶魔剑技敌全体大伤害 | デューク、アルバトロス、チバ |
| たまご三兄弟 | 风の力敌全体大伤害 | ビリー、テル、キッド |
| どくどくボンバー | 敌全体伤害＋毒 | どくカヘル、もうどくカヘル |

# 有关本游戏的各种秘技大公开

| 第8幕各村出现条件 | |
|---|---|
| パンナ・コッタ村 | マザーグリーン、オレンジ村、オアシス村从任意一个村子中出来 |
| オアシス村 | マザーグリーン的ソフトクリーム屋上的人、オレンジ村入口的人 |
| エリンギャ－谷 | レンジ村道具屋的女孩、オアシス村的男人 |
| ローゼンクイーンランド | 得到得1个"かけら"后,从各地的ニヤンシー那里得知 |
| レッドホット村 | 得到得1个"かけら"后,从マザーグリーン的ソフトクリーム屋上的人,オレンジ村入口的男人、海の惠み亭的コック那里得知 |
| アイス村 | 得到第2个"かけら"后,从各村的ニャンシー那里得知 |
| などホワイトスノー村 | 从ローゼンクイーンランド的ニャンシーシアター的ニャンシー那里得知 |



### ランディ和ソニア

第8幕会发生ランディ和ソニア加入仲间的事件。最初时邀请吃饭,但后来增加了シャドウオブビューティー收集かけら的事件。全部完成后,最终篇左亚空城前出场时的对话内容将改变。

### 回复キャンディー无限增加

在マール城右台阶上的房间内,调查架子并发现了人偶,吹过喇叭后得到回复キャンディー,之后调查上面墙壁还可找到人偶。反复进行"调查"→"吹喇叭",就可不断得到回复キャンディー。但离开房间后就不会再发生了。

### 金钱无限增加

用300イノチウム买"药用ボンバー",再以500イノチウム卖掉,就可不断增加了。

### 真是ポーリン吗?

第8幕大贤者塔时,对ポリヤンスキー,使用猫目石,就会发生5第4幕,同样的事件,而再次与バーグ战斗,虽然ランディ和ソニア出现,但只有クルル、クレア、チェロ3个人战斗,之后离开房间后再回一,还可与バーグ战斗。







机种:PS　类型:AVG　媒体:CDROM
厂商:TECMO　发售日:发售中

# 游戏中登场人物及相关关系图

在此次作品中,出场的人物很多,他们都有相互的关系,一时很难让人了解他们之间的关系,所以,我们为大家画出了主人公与登场人物相关关系图,以便大家能更好的了解游戏中各个人物和主角的关系。

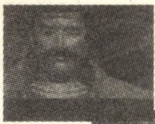
## 国王派

长久以来,アレンダル王国在大陆战争中人口锐减,劳动力非常缺乏,所以他们到处寻找劳动力。

### フレデリック

为了确保有足够的劳动者,他利用AUO组织,大量收集劳动者,并再次组织大陆战争。





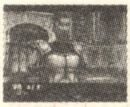


### シラート

住在アレンダル岛上的王候贵族,他对国王的命令言出必行。

### エドガー

アレンダル国王的宰相,他自己很少行动,是国王的得力助手



捕获

## 物语的主角

### レイナ

生活在这个大陆上的17岁少女,小时候就与自己的姐姐分离,各自生活。后来被ロゼック所收养





协力

## 反国王派

是一些对国王的行为不满的人,集合在一趣的组织,是少数组织之一。

兄弟

### アルベルト

他是反国王派的首领,并救出不少反对王国的人,是マルコ的哥哥。

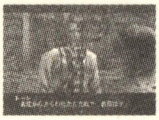


### マルコ



レイナ在牢房中救出的少年,他把レイナ当成母亲一样看代。

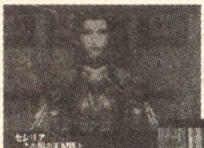
### トーリ



生活在アルベルト,时常帮助大陆上的人,但是游戏一开始就病倒了。

## 王妃派

以国王的妻子为中心的一派,为个完成收集不思议的时空石,而不惜一切代价的寻找



### セシリア

是王妃的部下,王妃很信任她,是王妃置属谍报部队的首领。

姐妹

### マルガリータ



在世界各地收集时空石,与国王完全不同的目标而追捕レイナ。

杀意
捕获

## 家族

其实与レイナ并没有什么血源关系,但大起在一家跟同一家族的人一样一起生活。

### ロゼツタ・パウロ

レイナ的母亲,在王国任女手职位,并养育了レイナ和其弟弟パラロ两人,在レイナ生日的时候把一个首饰作为礼物送给レイナ



### グピード

监视



是所属与AUO的一员,其实是王妃派来的人,为了监视クリステイーナ。

### クリステイーナ

是AUO组织的首领,具有很高的统率力和威信,她的部下都非常信赖她,现在她正全力在アルベルト上捕获レイナ。





捕获

杀意

### ミゲル

AUO组织的干部,经常杀人,对AUO组织的光拐卖不杀人的行为有很大的不满,他手上有一种强力的炮弹武器。



## AUO组织

是专门贩卖人口的组织,他们在大陆收集人口后,再贩卖给国王。

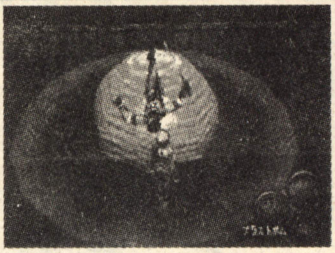
# 游戏的模式及系统介绍

## 1 STORY MODE 故事模式



操纵主人公レイナ展开的故事。游戏内容随故事中途出现的选择来发生改变，每次完成一关后都可得到ARK、DREAK或エンブレム等东西，使用DREAK可以开发出新的陷阱。

## 2 TRAP LICENCE 陷阱练习



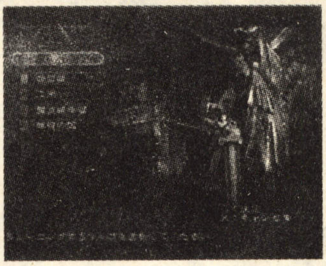
从陷阱的设定和起动动方法等初级东西，到诱导敌人或连续COMBO等高难度方法，可以用实战形式进行学习，共分为7个阶段，是适于掌握战斗的一种模式。适合初玩者练习使用。

## 3 EXPERT 专家模式




达到每个舞台的要求条件(时间内打倒敌人，挣到10000ARK以上等）的高级模式，每一级别设有10个舞台，解决所有问题后可向更高舞台挑战。而且还有许多困难的问题，只有对自己能力有自信的人才该玩这个模式。

## 4 FREE TRAINING 自由训练



了解房间结构和新开发陷阱的效果的模式。可以自由地在地图上活动，并配置假设敌人以试验陷阱的功能，另外假设敌人的体力没有限制，而且陷阱击中后也不会有ARK等的表示。

## 操作方法

| | |
|---|---|
| ↑ | 前进 |
| ↓ | 后退 |
| ← | 向左转 |
| → | 向右转 |
| □ | 起动墙壁的陷阱 |
| △ | 起动天花板的陷阱 |
| × | 起动地板的陷阱 |
| ○ | 进入CAMP MODE(内里可作装备陷阱，观看地图等行动) |
| L1 | 向左平行移动(按一次时)；左受身(按两次时) |
| R1 | 向右平行移动(按一次时)；右受身(按两次时) |
| L2 | 方向制；自行调教视点 |
| R2 | 面向敌人方向 |

## 异常状态

在游戏中当玩者被敌人击中或者中了敌人的陷阱时，有时会进入异常的状态中，相反敌人如果中了你的陷阱，也会有类似的情况发生。游戏中每种异常状态的列表请看右表：

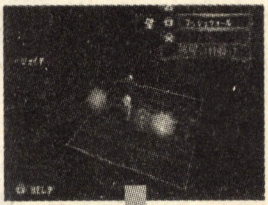
| 异常状态表 | |
|---|---|
| 毒 | 体力逐减少 |
| 油 | 被火击中后会燃烧 |
| 盲目 | 不能看见远处 |
| SLOW | 移动速度减慢 |
| 麻痹 | 不能移动 |
| 混乱 | 不能正常地移动 |
| 怒 | 会作出突击(敌人独有) |
| 恐怖 | 逃走(敌人独有) |

## 陷阱的起动方法

和以往不同，游戏中陷阱亦不是随时可以使用的。首先要在CAMP MODE中装备陷阱，然后更需等一段CHARGE时间，直至CHARGE完成后才可使用。

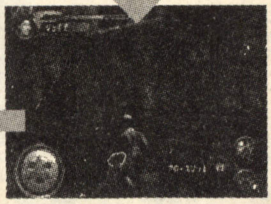
## 陷阱战斗游戏

在房间内设置陷阱，并打倒入侵者，。陷阱分为天井、地板、墙壁3全种类，可以组合这些陷阱的来打倒敌人。陷阱都设定了有效范围，所以要把敌人诱道进来。



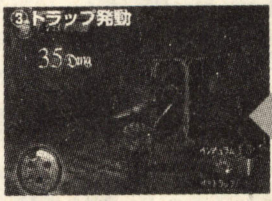
**① 设置陷阱**

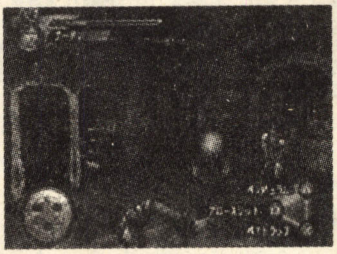
选择陷阱并设置在喜欢的地方，但也有无法设置的地点。



**② 控制**

设置陷阱之后还要等待控制槽增满，无法马上发动。



**可以转动**

连续按两次横移动键，就会变为回转移动。这是个躲避远距离攻击的有效方法。



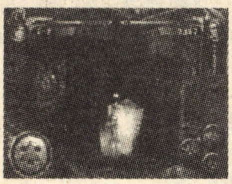
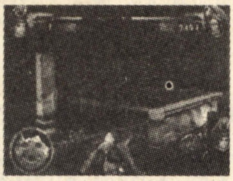
**体力为0就会CAME OVER**

受到敌人攻击，或自己引发陷阱都会受到伤害。如果体力变为0，游戏就结束了。

# 从敌人的魔掌中逃生的方法

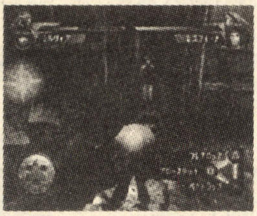
本作是个新类型的游戏，玩过前作的人应该可以轻松地上手，但是初玩的人就会因什么也不懂而陷入苦战。以下是一些初玩者必须掌握的基本战略，请学会这些生存的重点。

## 1 受伤后触模ヒールストーン

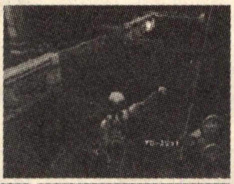
主人公レイナ有两个回复体力的方法。首先在任务中受到敌人的攻击后。应该触模在特定房间内的ヒールストーン，它可以瞬间回复全部体力。另一个就是完成任务。每完成一个任务，生命就回复一次。

## 3 陷阱失败时，马上去别的房间

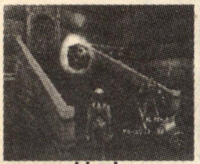


陷阱需要有控制时间，因而无法连续发动，所以发动过后必须要等待控制时间的回复。因此可以马上换个房间。用新的陷阱进行战斗，如此反复进行，关键是要远离敌人。

## 5 陷阱的特殊使用方法



除了攻击之外，陷阱还有许多适用方法。例如在平地上利用メガロック就可立即消失。但在倾斜的场所使用メガロック就会撞到墙上。以下介绍主要几种特殊用法。



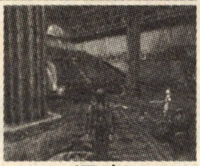
**转动**

转动系的陷阱用于倾斜的地形时，进行滚动攻击。在平地上时，如果使用プッジユウオール也可使之转动。



**倒下**

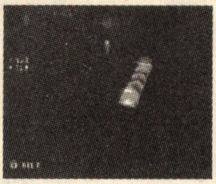
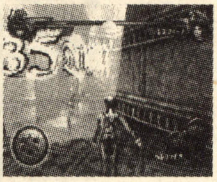
“柱子”有一定的地形限制，但如用ペンユラム或プッシユウオール给以冲击的话，也可向任意方向倒下通电。



**通电**

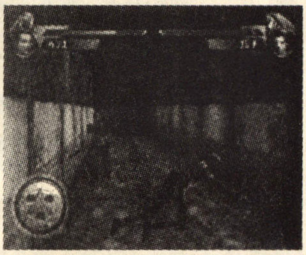
ボルトロック和スパークロット陷阱它们都带电，应该在有水的地方使用，水可以导电来攻击敌人。

## 2 记住陷阱的基本设置场所

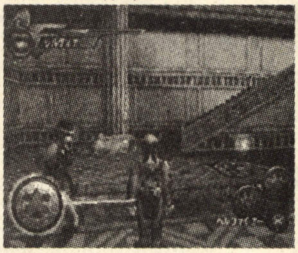
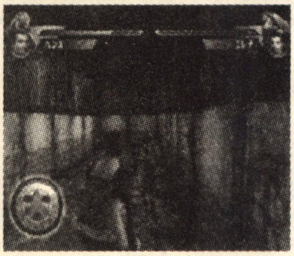



要进行有效攻击，就应在门的附进设置陷阱。入侵者一定会进入レイナ所在的房间，这样等敌人进来就可简单地将他们解决了。

## 4 对应状况使用移动方法



远离敌人时，可以多跑动以防敌人接近。但是在移动空间小的地点，就应连续按L1或R1键，以进行回转移动。虽然操纵起来不太容易，但只要掌握了就可大幅提升生存率。

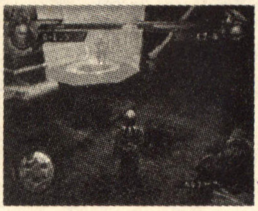



## 6 看数据，掌握敌人的特性



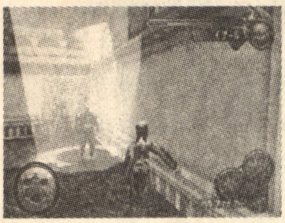

玩故事模式的时候，可以确认入侵者的数据。根据敌人的生命、速度和特殊能力来使用有效的陷阱，这样也更易施展战术，能够很轻松的消灭入侵者。

## 7 开发陷阱的注意点



从任务4起可以开发陷阱，但无法马上开发出全部的陷阱。开发时需要有过关后才能得到的DREAK，这就如同是用来习东西的钱。

## 掌握敌人的特殊能力

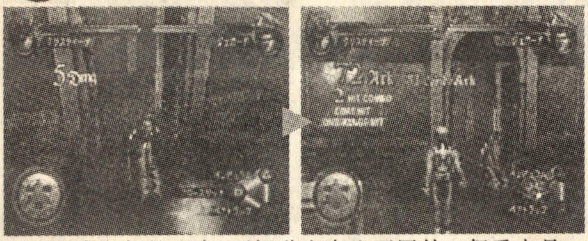


随着故事的发展，会出现许多具有各种不同特殊能力的入侵者。另外有的敌人对特定的陷阱具有较强的耐性，所以一定要先检验一下对方的状况。另外在数据画面中没有对陷阱耐性表示，应该多加小心。

## 8 组合陷阱达到更大的伤害

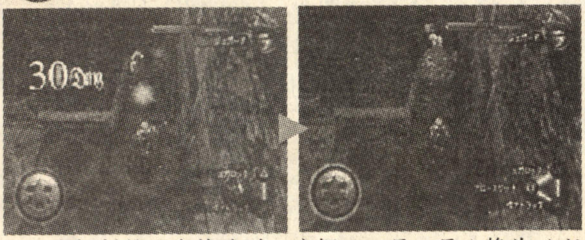
掌握陷阱的攻击方法后，按下来可以尝试一下连续的攻击方法。虽然操作上有些复杂，但达到的伤害力很大，可使战斗更加有利于我方。此外这也是挣到更多 ARK 的方法，下面介绍 5 种初级的 COMBO 使用方法。

### 1 ベアトラップ→アロースリット→ペンテユラム



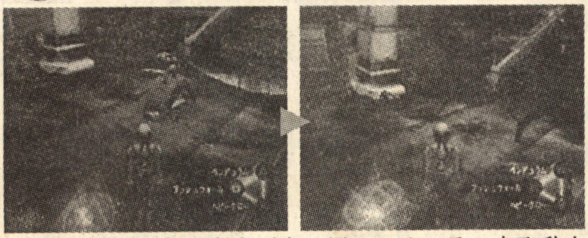
相当方便的组合，可把敌人击飞至屋外。但重点是ペンテユラム的设置。

### 2 ベアトラップ→アロースリット→メガロック



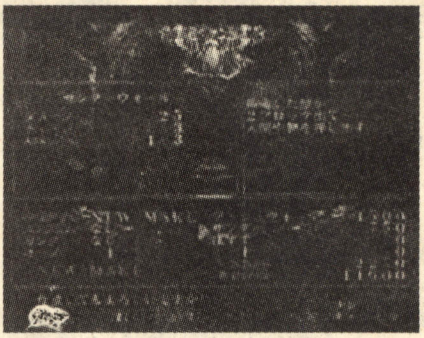
在倾斜的地点战斗时，应把ペンテユラム换为メガロック。ベアトラップ抓住敌人后，马上发动アロースリット→メガロック就可以了。

### 3 ベアトラップ→ペンテユラム→柱



难度稍大，但攻击力更大。用ペンデユラム击飞敌人再用フッミユウオール推倒柱子，缺点是必须要有柱子。

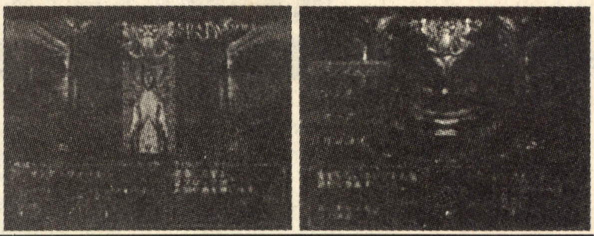
## NEW MAKE 与替换的不同



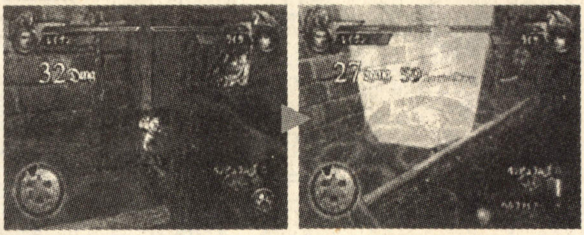
选择一个已有的陷阱进行制作，只须有少数 DREAK 就可以制成。但是这时被选中的陷阱却消失了，原来是已有的陷阱替换了新制作的那个陷阱。

### 解除ユンブレム的方法

当有了不需要的陷阱时，应该用它来开发新的陷阱。这样只须花一些リング和ユンブレム的费用就可以便宜地开发出来。要尽量控制 DREAK 的消耗。

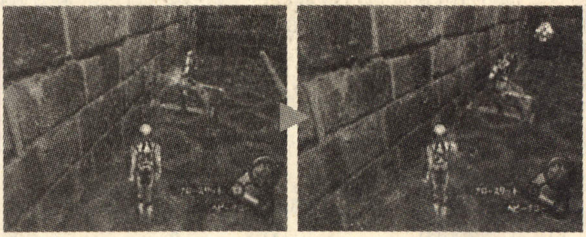


### 4 ペンデユラム→ヘルファイアー



打开门瞬间发动ペンデユラム，把敌人吹飞击屋内。之后马上发动ヘルファイアー就可以了，但要小心别被爆风卷入。

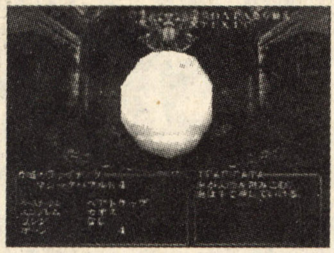
### 5 ヘビークロー→アロースリット→アロースリット



尽量让ヘビークロー和アロースリット设置的近一些。如果在敌人侧面设置アロースリット就会被躲开，第 2 发也无法击中了。

# 充分了解 ARK 的计算方法

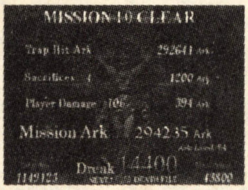
在游戏中新陷阱的开发是需要大量的 DREAK 的，而 DREAK 只有在任务结束后才会发表出来。在游戏里你如果想得到大量的 DREAK 的话，就必须在战斗中得到最多的 ARK 数，下面我们将为大家介绍一下 DREAK 的复杂算法，如果大家能了解 ARK 与 DREAK 之间的话，就能很轻松的打倒敌人。






## 任务完成后 ARK 的计算列表

在每一个任务完成以后就会进入 ARK 的计算列表，其中第一次“TRAP HIT ARK”表示为在游戏中杀死全部入侵者所算出 ARK 数的和。第二项“SACRFICES”表示所杀的人数得 ARK 数的值，其中每杀 1 人得 300ARK，最后一项“PLAYER DAMAGE”是基本值为 500，如果主角在游戏中受到伤害后，所得的 ARK 值就会以差一表示，但如果主角在游戏中没有受到伤害就会得到 1000ARK 的特别奖励。




◀连击数越多得到的 ARK 数就越多。




◀游戏中没有受伤可得 1000 点奖励。

## 任务结束后 DREAK 转换表

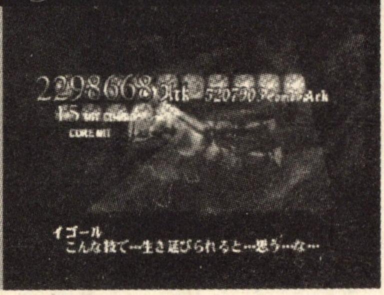
| ARKLV | ARK 数值 | 获得 DREAK | ARKLV | ARK 数值 | 获得 DREAK | ARKLV | ARK 数值 | 获得 DREAK |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 0 | 1800 | 34 | 27000 | 8400 | 67 | 335000 | 15000 |
| 2 | 1000 | 2000 | 35 | 29000 | 8600 | 68 | 365000 | 15200 |
| 3 | 1200 | 2200 | 36 | 31000 | 8800 | 69 | 395000 | 15400 |
| 4 | 1400 | 2400 | 37 | 33000 | 9000 | 70 | 425000 | 15600 |
| 5 | 1600 | 2600 | 38 | 36000 | 9200 | 71 | 455000 | 15800 |
| 6 | 1800 | 2800 | 39 | 39000 | 9400 | 72 | 485000 | 16000 |
| 7 | 2000 | 3000 | 40 | 42000 | 9600 | 73 | 535000 | 16200 |
| 8 | 2300 | 3200 | 41 | 45000 | 9800 | 74 | 585000 | 16400 |
| 9 | 2600 | 3400 | 42 | 50000 | 10000 | 75 | 635000 | 16600 |
| 10 | 2900 | 3600 | 43 | 55000 | 10200 | 76 | 685000 | 16800 |
| 11 | 3200 | 3800 | 44 | 60000 | 10400 | 77 | 735000 | 17000 |
| 12 | 3500 | 4000 | 45 | 65000 | 10600 | 78 | 785000 | 17200 |
| 13 | 4000 | 4200 | 46 | 70000 | 10800 | 79 | 835000 | 17400 |
| 14 | 4500 | 4400 | 47 | 75000 | 11000 | 80 | 885000 | 17600 |
| 15 | 5000 | 4600 | 48 | 82000 | 11200 | 81 | 940000 | 17800 |
| 16 | 5500 | 4800 | 49 | 89000 | 11400 | 82 | 1000000 | 18000 |
| 17 | 6000 | 5000 | 50 | 96000 | 11600 | 83 | 1100000 | 18200 |
| 18 | 6800 | 5200 | 51 | 103000 | 11800 | 84 | 1200000 | 18400 |
| 19 | 7600 | 5400 | 52 | 110000 | 12000 | 85 | 1300000 | 18600 |
| 20 | 8400 | 5600 | 53 | 120000 | 12200 | 86 | 1400000 | 18800 |
| 21 | 9200 | 5800 | 54 | 130000 | 12400 | 87 | 1500000 | 19000 |
| 22 | 10000 | 6000 | 55 | 140000 | 12600 | 88 | 1600000 | 19200 |
| 23 | 11100 | 6200 | 56 | 150000 | 12800 | 89 | 1700000 | 19400 |
| 24 | 12200 | 6400 | 57 | 160000 | 13000 | 90 | 1800000 | 19600 |
| 25 | 13300 | 6600 | 58 | 175000 | 13200 | 91 | 1900000 | 19800 |
| 26 | 14400 | 6800 | 59 | 190000 | 13400 | 92 | 2000000 | 20000 |
| 27 | 15500 | 7000 | 60 | 205000 | 13600 | 93 | 2100000 | 21000 |
| 28 | 17000 | 7200 | 61 | 220000 | 13800 | 94 | 2200000 | 22000 |
| 29 | 18500 | 7400 | 62 | 235000 | 14000 | 95 | 2300000 | 23000 |
| 30 | 20000 | 7600 | 63 | 255000 | 14200 | 96 | 2400000 | 24000 |
| 31 | 21500 | 7800 | 64 | 275000 | 14400 | 97 | 2500000 | 25000 |
| 32 | 23000 | 8000 | 65 | 295000 | 14600 | 98 | 2700000 | 27000 |
| 33 | 25000 | 8200 | 66 | 315000 | 14800 | 99 | 3000000 | 30000 |

## COMBO 时的 ARK 计算方式

在游戏中使用的各个场合，使用陷阱攻击敌人时，会以右边的方式来计算。这是一个比较复杂的方程式。在给敌人以伤害的基本数值上还有各陷阱的 ARK 倍率值。因此要多挣 ARK 的话，就应使用 COMBE，另外让更多的陷阱击中以获得技术加分也很重要。不过，技术加分中并不包括累计的设置率。

**ARK 表示＝①累积伤害×②累积 ARK 倍率（＋③リンクトラップ）×技术加分(④～⑨)＋⑩**

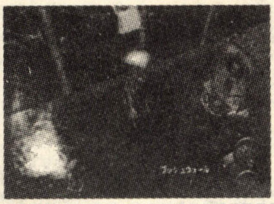
③リンクトラップ×0.2～0.9
④ラピッドチエインコンボ×1.5
⑤ロングレンジヒット×1.5
⑥カウンターヒット×1.5
⑦エリアルヒット×1.5
⑧ダブルヒット×1.5
⑨コアヒット×1.5
⑩ジャストキル＋50
＊小数点以下的 ARK 倍率舍去




### COMBO ARK 计算方式各项目解说

| 编号 | 项目 | 解说 |
|---|---|---|
| ① | 累积伤害 ×1－∞ | 这次陷阱给与的伤害和前一次给与伤害的和。如果你第1次给与敌人的伤害是60，第二次是50的话，则累积伤害就表示为110。 |
| ② | 累积外挂倍率 ×0.1－∞ | 各个陷阱都有自己的外挂倍率，这次如果陷阱击中人侵者，它的外挂倍率就会与上一次陷阱外挂倍率加在一起表示，但同一个陷阱攻击后，则外挂倍率为0 |
| ③ | リンクトラップ ×0.2－0.9 | 陷阱之间的组合可得到加分。例如对应状况用バニテップ打倒柱子或使用机关让地面陷阱的开关发动。 |
| ④ | ラピッドチエインコンボ ×1.5 | 如果第一次攻击与第二次攻击之间相差不足1秒，就会形成ラヒットチユインコ。只要中间相隔时间不长，就能达到这种攻击。 |
| ⑤ | ロングレンジヒット ×1.5 | 当机关击中了相差5个方块之外的敌人就会形成ロングレンジヒット。アロー系的机关比较容易达到。 |
| ⑥ | カウンーヒット ×1.5 | 在敌人的攻击动作中让机关命中就会形成カンターヒット，最方便是可瞬间抵消对方攻击动作的床系陷阱。 |
| ⑦ | エリアルヒット ×1.5 | 击中在空中的对手就会变为エリアルヒット。可以用スプリングフロア或スマッシユウヘール等把敌人吹到斩杀柱或ペンデユラム所在的位置。 |
| ⑧ | DOUBLE HIT ×1.5 | 一个机关击中两个敌人时就形成了 DOUBLE HIT。但 ARK 的计算只限于击中第2个敌人的时候。最好使用ボム系的机关。 |
| ⑨ | コアヒツト ×1.5 | 机关击中了敌人的中心时可变为コアヒット。可以得到技术加分，但使用柱子时只有根部才算是コアヒット的判定。 |
| ⑩ | ジセストキル ＋50 | 给敌人以重大的伤害的话就会形成ジセストキル。并得到50ARK。假设敌人的体力为70，只须给之以70－72的伤害就可得到。 |





## 陷阱伤害的计算方法

同一陷阱对不同敌人的伤害并不一样，下面是伤害的计算方法。基本上对方的防御力越高，所造成的伤害就越小，但有些陷阱则无视对方的防御力造成很大的伤害。

**伤害＝{(陷阱固定伤害×X)－Y}×Z**

X:如果有连击
数值＝1.2
:如果没有连击
数值＝1.0
Y:无视防御力的陷阱＝0
普通陷阱
＝攻击目标的防御力
Z:中心到边缘的范围
＝1.00～0.85




◀防御力高的敌人，被陷阱攻击时，会相应的减轻伤害度。



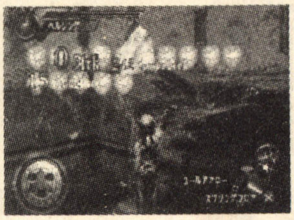

▶除防御力以外，陷阱的连击数也起着很重要的作用。

## COMBO 数的界限

使用 COMBO 可挣到大量的 ARK。那么永远使用 COMBO 就可无限挣到 ARK 了吗?答案是 NO。为了防止这种状况，ARK 计算被限定在15击 COMBO 之内。所以即使达到了16击 COMBO，多余的次数也不会得到 ARK。

另外 COMBO 还有一个限制。在 COMBO 中同一个陷阱击中的话，也不会被计算在内。因为使用 COMBO 时尽量不使用同一陷阱，同时还要达到15连击。





# 故事流程及相关列表

今回将为大家介绍整个游戏的流程攻略，比起前作，今的分岐亦不是用放走敌人弄出来，而是选择对答案其中一个，就可进入分歧了，比起前作简单的多。

## 全部版图逃走之人物

今集虽然不杀敌人对故事没有多大影响，但为了少些杀生，也把全部能够逃走的人物刊登出来吧。要把敌人放生，与上集不一样，只要向敌人攻击一次，留下一些能源，他就会自然离去。某些敌人就算你消减了他，他扔然会逃走。

| 关数 | 逃走人物 |
|---|---|
| 4. 异变 | クリステイーナ(首领) |
| 6. マルコ | シラード(战士) |
| 9. AUO 来袭 | ミラード(凶战士)、クビード(亲卫队员) |
| 12. 魔女狩り | シラード(战士) |
| 15. 撒かれた毒 | クリステイーナ(首领) |
| 16. 恶梦からの目觉 | めセシリア(リデイーガード) |
| 26. 里切り | クリステイーナ(首领) |

| 任务 | 地点 |
|---|---|
| 任务 1. 悲剧への脱出 | 魔真城(牢狱) |
| 任务 2. アレンダル | 工房 |
| 任务 3. 古城での遭遇 | 炼狱城 |
| 任务 4. 异变 | 炼狱城 |
| 任务 5. 伤ついた珠 | 炼狱城 |
| 任务 6. マルコ | 炼狱城 |
| 任务 7. 凶战士 | 炼狱城 |
| 任务 8. 秘术の代价 | 黑死城 |
| 任务 9. AUO 来袭 | 黑死城 |
| 任务 10. 远い日の面影 | 黑死城 |
| 任务 11. 苍き传说 | 黑死城 |
| 任务 12. 魔女狩り | 黑死城 |
| 任务 13. 归らぬ日々 | 工房 |
| 任务 14. 运命の岐路 | 黑死城 |

### セシリアについていかない

| 任务 | 地点 |
|---|---|
| 任务 15. 撒かれた毒 | 隐れ家 |
| 任务 16. 恶梦からの目觉め | 黑死城 |
| 任务 17. 离反 | 暗黑遗迹 |
| 任务 18. 爱する人のために | 黑死城 |
| 任务 19. 时を司る石 | 暗黑遗迹 |
| 任务 20. 长い别れ | 暗黑遗迹 |
| 任务 21. 消えゆく灯火 | 暗黑遗迹 |
| 任务 22. 策略 | 魔真城 |
| 任务 23. 王妃マルガリータ | 魔真城 |

#### 过去に戻る

| 任务 | 地点 |
|---|---|
| 任务 24. すべての始まりへ | 实家 |

战斗胜利 → ENDING1

战斗失败 → ENDING2

#### アルベルトの延命

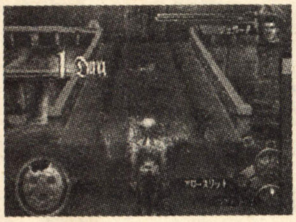
| 任务 | 地点 |
|---|---|
| 任务 25. かなえられた想い | 魔真城 |

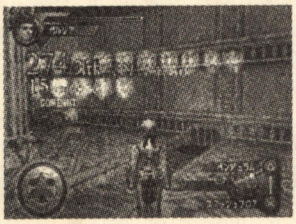
→ ENDING3

### セシリアについていく

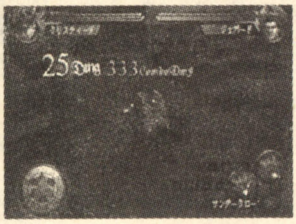
| 任务 | 地点 |
|---|---|
| 任务 26. 暗を踏む足 | 暗黑遗迹 |
| 任务 27. 里切り | 魔真城 |
| 任务 28. 友 | 魔真城 |
| 任务 29. たちこめる暗云 | 魔真城 |
| 任务 30. 最后の裁き | 暗黑遗迹 |
| 任务 31. 最後のガード石 | 暗黑遗迹 |
| 任务 32. 王家崩坏 | 魔真城 |
| 任务 33. 杀戮の果てに | 魔真城 |

→ ENDING4









# 刻铭鉴陷阱种类及参数介绍

## 天井 / メガロック系

伤＝伤害度、时＝陷阱启动时间、范＝效果范围、倍＝ARK 倍率、数＝多次使用后 ARK 计算以 YES、NO 表示、必＝开发必要的 DREAK

| 陷阱名称 | 伤 | 时 | 范 | 倍 | 数 | 开发方法及效果 | 必 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| メガロック | 60 | 8 | 1×1 | 1.0 | NO | ベースサイクル、击中后消灭 | 1500 |
| メガロック Lv2 | 75 | 8 | 1×1 | 1.0 | NO | | 4000 |
| メガロック Lv3 | 75 | 8 | 1×1 | 1.0 | NO | 贯通 | 8000 |
| メガロック Lv4 | 80 | 8 | 1×1 | 1.0 | NO | 贯通、反射 1 | 13500 |
| ボルトロック | 60 | 8 | 1×1 | 1.0 | NO | メガロック＋サンダーE、贯通、带电 | 2250 |
| ボルトロック Lv2 | 75 | 8 | 1×1 | 1.0 | NO | 贯通、带电 | 5750 |
| ボルトロック Lv3 | 90 | 8 | 1×1 | 1.0 | NO | 贯通、带电 | 10250 |
| ボルトロック Lv4 | 105 | 8 | 1×1 | 1.0 | NO | 贯通、带电 | 15250 |
| フレアロック | 70 | 8 | 1×1 | 1.0 | NO | メガロック＋ファイアーE | 2250 |
| フレアロック Lv2 | 85 | 8 | 1×1 | 1.0 | NO | | 5250 |
| フレアロック Lv3 | 85 | 8 | 1×1 | 1.0 | NO | 强制移动 2、击中后爆炸 | 9750 |
| フレアロック Lv4 | 95 | 8 | 1×1 | 1.0 | NO | 强制移动 2、击中后爆炸 | 14250 |
| アイアンボール | 65 | 9 | 1×1 | 1.0 | NO | メガロック＋インパクトE、强制移动 4、反射 1 | 3000 |
| アイアンボール Lv2 | 75 | 9 | 1×1 | 1.0 | NO | 强制移动 4、反射 3 | 6000 |
| アイアンボール Lv3 | 75 | 9 | 1×1 | 1.0 | NO | 强制移动 4、反射 5、反弹较大 | 9000 |
| アイアンボール Lv4 | 85 | 9 | 1×1 | 1.0 | NO | 强制移动 4、反射 5、反弹更大 | 12000 |
| スノーボール | 20 | 9 | 1×1 | 1.2 | NO | ボルトロック＋コールド | 3250 |
| スノーボール Lv2 | 25 | 9 | 1×1 | 1.2 | NO | | 4750 |
| スノーボール Lv3 | 30 | 9 | 1×1 | 1.2 | NO | | 6250 |
| スノーボール Lv4 | 30 | 9 | 1×1 | 1.2 | NO | 反射 1 | 11250 |
| バウンドロック | 75 | 9 | 1×1 | 1.1 | NO | ボルトロック＋ライジング、强制移动 1、反射 3 | 2000 |
| バウンドロック Lv2 | 90 | 9 | 1×1 | 1.2 | NO | 强制移动 1、反射 3 | 5000 |
| バウンドロック Lv3 | 105 | 9 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 2、反射 5、反弹较大 | 8000 |
| バウンドロック Lv4 | 120 | 9 | 1×1 | 1.4 | NO | 强制移动 2、反射 5、反弹更大 | 11000 |
| バンパイアロック | 25 | 11 | 1×1 | 1.1 | NO | ボルトロック＋カースド、防御力无视 | 2000 |
| バンパイアロック Lv2 | 35 | 11 | 1×1 | 1.1 | NO | 防御力无视、贯通 | 5000 |
| バンパイアロック Lv3 | 35 | 11 | 1×1 | 1.1 | NO | 防御力无视、贯通 | 9000 |
| バンパイアロック Lv4 | 40 | 11 | 1×1 | 1.1 | NO | 防御力无视 | 12000 |
| ステルスロック | 60 | 8 | 1×1 | 1.0 | NO | ボルトロック＋カオス | 2750 |
| ステルスロック Lv2 | 75 | 8 | 1×1 | 1.0 | NO | | 5750 |
| ステルスロック Lv3 | 75 | 8 | 1×1 | 1.0 | NO | 贯通 | 9750 |
| ステルスロック Lv4 | 85 | 8 | 1×1 | 1.0 | NO | 贯通 | 12750 |
| イビルスタンプ | 50 | 10 | 1×1 | 1.3 | NO | ボルトロック＋ヘル、防御力无视 | 11000 |
| イビルスタンプ Lv2 | 60 | 10 | 1×1 | 1.3 | NO | 防御力无视 | 14000 |
| イビルスタンプ Lv3 | 70 | 10 | 1×1 | 1.3 | NO | 防御力无视 | 17000 |
| イビルスタンプ Lv4 | 80 | 10 | 1×1 | 1.3 | NO | 防御力无视 | 20000 |
| スレイブロック | 60 | 9 | 1×1 | 1.0 | NO | ボルトロック＋スレイブ | 3750 |
| スレイブロック Lv2 | 75 | 9 | 1×1 | 1.0 | NO | | 5750 |
| スレイブロック Lv3 | 85 | 9 | 1×1 | 1.0 | NO | | 8750 |
| スレイブロック Lv4 | 95 | 9 | 1×1 | 1.0 | NO | 反射 1 | 10750 |

# 刻铭鉴陷阱种类及参数介绍

## 天井／ペンデュラム系

伤＝伤害度、时＝陷阱启动时间、范＝效果范围、倍＝ARK 倍率、数＝多次使用后 ARK 计算以 YES、NO 表示、必＝开发必要的 DREAK

| 陷阱名称 | 伤 | 时 | 范 | 倍 | 数 | 开发方法及效果 | 必 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ペンデュラム Lv3 | 50 | 5 | 3×1 | 1.0 | NO | 强制移动 4、摇摆 2 | 5400 |
| ペンデュラム Lv4 | 55 | 5 | 3×1 | 1.0 | NO | 强制移动 4、摇摆 3 | 7900 |
| トールハンマー | 50 | 6 | 3×1 | 1.0 | NO | ペンデュラム＋サンダーE、强制移动 3、摇摆 | 12650 |
| トールハンマーLv2 | 55 | 6 | 3×1 | 1.0 | NO | 强制移动 4、摇摆 1 | 4150 |
| トールハンマーLv3 | 60 | 6 | 3×1 | 1.0 | NO | 强制移动 4、摇摆 2 | 6150 |
| トールハンマーLv4 | 65 | 6 | 3×1 | 1.0 | NO | 强制移动 4、摇摆 2 | 8650 |
| ファイアーハンマー | 45 | 5 | 3×1 | 1.0 | NO | ペンデュラム＋ファイアーE、强制移动 4、摇摆 | 12650 |
| ファイアーハンマーLv2 | 50 | 5 | 3×1 | 1.0 | NO | 强制移动 4、摇摆 2 | 4650 |
| ファイアーハンマーLv3 | 55 | 5 | 3×1 | 1.0 | NO | 强制移动 5、摇摆 2 | 6650 |
| ファイアーハンマーLv4 | 60 | 5 | 3×1 | 1.0 | NO | 强制移动 6、摇摆 3 | 9650 |
| スマッシュハンマー | 40 | 6 | 3×1 | 1.0 | NO | ペンデュラム＋インパクト E、强制移动 5、摇摆 | 13400 |
| スマッシュハンマーLv2 | 45 | 6 | 3×1 | 1.0 | NO | 强制移动 6、摇摆 1 | 6400 |
| スマッシュハンマーLv3 | 50 | 6 | 3×1 | 1.0 | NO | 强制移动 7、摇摆 1 | 9400 |
| スマッシュハンマーLv4 | 55 | 6 | 3×1 | 1.0 | NO | 强制移动 8、摇摆 1 | 12400 |
| スノークレイドル | 20 | 5 | 3×1 | 1.2 | NO | ペンデュラム＋コールド、摇摆 1 | 3650 |
| スノークレイドル Lv2 | 25 | 5 | 3×1 | 1.2 | NO | 摇摆 2 | 4650 |
| スノークレイドル Lv3 | 25 | 5 | 3×1 | 1.2 | NO | 摇摆 3 | 6150 |
| スノークレイドル Lv4 | 30 | 5 | 3×1 | 1.2 | NO | 摇摆 3 | 8650 |
| メガヨーヨー | 45 | 6 | 1×1 | 1.1 | NO | ペンデュラム＋ライジング、强制移动 4 | 2400 |
| メガヨーヨーLv2 | 55 | 6 | 2×1 | 1.2 | NO | 强制移动 4 | 4400 |
| メガヨーヨーLv3 | 55 | 6 | 3×1 | 1.3 | NO | 强制移动 4、贯通 | 7400 |
| メガヨーヨーLv4 | 65 | 6 | 4×1 | 1.4 | NO | 强制移动 4、贯通 | 9400 |
| ポイズンブレード | 30 | 6 | 1×1 | 1.2 | NO | ペンデュラム＋カースド、毒 8s | 2400 |
| ポイズンブレード Lv2 | 35 | 6 | 1×1 | 1.2 | NO | 毒 12s | 3900 |
| ポイズンブレード Lv3 | 40 | 6 | 1×1 | 1.2 | NO | 毒 16s | 5900 |
| ポイズンブレード Lv4 | 45 | 6 | 1×1 | 1.2 | NO | 毒 20s | 8400 |
| メガパズソー | 30 | 6 | 1×1 | 1.0 | NO | ペンデュラム＋カオス | 3150 |
| メガパズソーLv2 | 40 | 6 | 1×1 | 1.0 | NO | | 5650 |
| メガパズソーLv3 | 40 | 6 | 1×1 | 1.0 | NO | 贯通 | 8150 |
| メガパズソーLv4 | 45 | 6 | 1×1 | 1.0 | NO | 贯通 | 11150 |
| イビルシュート | 25 | 6 | 3×1 | 1.7 | NO | ペンデュラム＋ヘル、防御力无视、击飞到墙上 | 12900 |
| イビルシュート Lv2 | 31 | 6 | 3×1 | 1.7 | NO | 防御力无视、击飞到墙上 | 15400 |
| イビルシュート Lv3 | 37 | 6 | 3×1 | 1.7 | NO | 防御力无视、击飞到墙上 | 16900 |
| イビルシュート Lv4 | 43 | 6 | 3×1 | 1.7 | NO | 防御力无视、击飞到墙上 | 18400 |
| スレイブハンマー | 45 | 9 | 3×1 | 1.2 | NO | ペンデュラム＋スレイブ、强制移动 2、摇摆 | 24150 |
| スレイブハンマーLv2 | 50 | 9 | 3×1 | 1.2 | NO | 强制移动 3、摇摆 2 | 6150 |
| スレイブハンマーLv3 | 55 | 9 | 3×1 | 1.2 | NO | 强制移动 3、摇摆 2 | 7650 |
| スレイブハンマーLv4 | 60 | | 3×1 | 1.2 | NO | 强制移动 4、摇摆 2 | 9150 |

# 刻铭鉴陷阱种类及参数介绍

| 天井 / カビン系 | | | | | | | 伤 = 伤害度、时 = 陷阱启动时间、范 = 效果范围、倍 = ARK 倍率、数 = 多次使用后 ARK 计算以 YES、NO 表示、必 = 开发必要的 DREAK | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 陷阱　名称 | 伤 | 时 | 范 | 倍 | 数 | 开发方法及效果 | 必 |
| カビン Lv2 | 0 | 2 | 1×1 | 1.7 | NO | 强制移动 4 | 2500 |
| カビン Lv3 | 0 | 2 | 1×1 | 1.7 | NO | 强制移动 5 | 4000 |
| カビン Lv4 | 0 | 2 | 1×1 | 1.7 | NO | 强制移动 6 | 8000 |
| デンゲキカビン | 10 | 3 | 1×1 | 1.7 | NO | カビン＋サンダーE、强制移动 3 | 1750 |
| デンゲキカビン Lv2 | 20 | 3 | 1×1 | 1.7 | NO | 强制移动 4 | 3250 |
| デンゲキカビン Lv3 | 30 | 3 | 1×1 | 1.7 | NO | 强制移动 5 | 4750 |
| デンゲキカビン Lv4 | 40 | 3 | 1×1 | 1.7 | NO | 强制移动 6 | 8750 |
| バクダンカビン | 20 | 3 | 1×1 | 1.3 | YES | カビン＋ファイアーE、强制移动 6、之后发生爆炸 | 1750 |
| バクダンカビン Lv2 | 25 | 3 | 1×1 | 1.3 | YES | 强制移动 8、之后发生爆炸 | 3750 |
| バクダンカビン Lv3 | 30 | 3 | 1×1 | 1.3 | YES | 强制移动 10、之后发生爆炸 | 5750 |
| バクダンカビン Lv4 | 35 | 3 | 1×1 | 1.3 | YES | 强制移动 12、之后发生爆炸 | 9750 |
| タライ | 8 | 3 | 1×1 | 2.0 | NO | カビン＋インパクトE、状态变化 8s、击怒对手 | 2500 |
| タライ Lv2 | 10 | 3 | 1×1 | 2.0 | NO | 状态变化 12s、击怒对手 | 3000 |
| タライ Lv3 | 12 | 3 | 1×1 | 2.0 | NO | 状态变化 16s、击怒对手 | 4500 |
| タライ Lv4 | 15 | 3 | 1×1 | 2.0 | NO | 状态变化 20s、击怒对手 | 8500 |
| レイトウカビン | 0 | 5 | 1×1 | 1.7 | NO | カビン＋コールド、强制移动 3、拘束 3 | 2750 |
| レイトウカビン Lv2 | 0 | 5 | 1×1 | 1.7 | NO | 强制移动 4、拘束 4 | 5250 |
| レイトウカビン Lv3 | 0 | 5 | 1×1 | 1.7 | NO | 强制移动 5、拘束 5 | 7750 |
| レイトウカビン Lv4 | 0 | 5 | 1×1 | 1.7 | NO | 强制移动 6、拘束 6 | 11750 |
| クレーン | 20 | 3 | 1×1 | 1.7 | NO | カビン＋ライジング、拘束 4 | 1500 |
| クレーン Lv2 | 25 | 3 | 1×1 | 1.8 | NO | 拘束 6 | 3000 |
| クレーン Lv3 | 30 | 3 | 1×1 | 1.9 | NO | 拘束 8 | 4500 |
| クレーン Lv4 | 35 | 3 | 1×1 | 2.0 | NO | 拘束 10 | 8500 |
| アブラカビン | 0 | 5 | 1×1 | 1.8 | NO | カビン＋カースド、'强制移动 3、油 6s | 1500 |
| アブラカビン Lv2 | 0 | 5 | 1×1 | 1.8 | NO | '强制移动 4、油 7s | 400 |
| アブラカビン Lv3 | 0 | 5 | 1×1 | 1.8 | NO | '强制移动 5、油 8s | 6500 |
| アブラカビン Lv4 | 0 | 5 | 1×1 | 1.8 | NO | '强制移动 6、油 9s | 11500 |
| コンフューズガス | 0 | 4 | 3×3 | 1.6 | NO | カビン＋カオス、强制移动 4 | 2250 |
| コンフューズガス Lv2 | 0 | 4 | 3×3 | 1.6 | NO | 强制移动 4 | 3250 |
| コンフューズガス Lv3 | 0 | 4 | 3×3 | 1.6 | NO | 强制移动 4 | 5250 |
| コンフューズガス Lv4 | 0 | 4 | 3×3 | 1.6 | NO | 强制移动 4 | 7250 |
| ジェノサイドアイ | 25 | 3 | 1×1 | 2.3 | NO | カビン＋ヘル、强制移动 6、防御力无视 | 10500 |
| ジェノサイドアイ Lv2 | 30 | 3 | 1×1 | 2.3 | NO | 强制移动 7、防御力无视 | 12500 |
| ジェノサイドアイ Lv3 | 35 | 3 | 1×1 | 2.3 | NO | 强制移动 8、防御力无视 | 16500 |
| ジェノサイドアイ Lv4 | 40 | 3 | 1×1 | 2.3 | NO | 强制移动 9、防御力无视 | 20500 |
| ドレイカメン | 0 | 6 | 1×1 | 1.8 | NO | カビン＋スレイブ、强制移动 5、可控制体力在一半以下的敌人 | 3250 |
| ドレイカメン Lv2 | 0 | 6 | 1×1 | 1.8 | NO | 强制移动 6、可控制体力在一半以下的敌人 | 7250 |
| ドレイカメン Lv3 | 0 | 6 | 1×1 | 1.8 | NO | 强制移动 7、可控制体力在一半以下的敌人 | 11250 |
| ドレイカメン Lv4 | 0 | 6 | 1×1 | 1.8 | NO | 强制移动 8、可控制体力在一半以下的敌人 | 15250 |

# 刻铭鉴陷阱种类及参数介绍

## 壁 / プッシュウォール系

伤 = 伤害度、时 = 陷阱启动时间、范 = 效果范围、倍 = ARK 倍率、数 = 多次使用后 ARK 计算以 YES、NO 表示、必 = 开发必要的 DREAK

| 陷阱名称 | 伤 | 时 | 范 | 倍 | 数 | 开发方法及效果 | 必 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| プッシュウォール | 5 | 3 | 2×1 | 1.3 | NO | 推出 | 1500 |
| プッシュウォール Lv2 | 5 | 3 | 3×1 | 1.3 | NO | 推出 | 3500 |
| プッシュウォール Lv3 | 10 | 3 | 2×1 | 1.3 | NO | 强制移动 4 | 5500 |
| プッシュウォール Lv4 | 15 | 3 | 3×1 | 1.3 | NO | 强制移动 5 | 6500 |
| サンダーウォール | 25 | 3 | 2×1 | 1.3 | NO | プッシュウォール + サンダーE、推出 | 2500 |
| サンダーウォール Lv2 | 30 | 3 | 3×1 | 1.3 | NO | 推出 | 4750 |
| サンダーウォール Lv3 | 30 | 3 | 2×1 | 1.3 | NO | 强制移动 4 | 7250 |
| サンダーウォール Lv4 | 40 | 3 | 3×1 | 1.3 | NO | 强制移动 5 | 9250 |
| ヒートブレス | 10 | 3 | 2×1 | 1.3 | NO | プッシュウォール + ファイアーE、推出、防御力无视 | 2550 |
| ヒートブレス Lv2 | 20 | 3 | 2×1 | 1.3 | NO | 推出、防御力无视 | 4250 |
| ヒートブレス Lv3 | 20 | 3 | 3×1 | 1.3 | NO | 推出、防御力无视 | 6250 |
| ヒートブレス Lv4 | 25 | 3 | 3×1 | 1.3 | NO | 强制移动 1、推出、防御力无视 | 8250 |
| スマッシュウォール | 5 | 4 | 2×1 | 1.3 | NO | プッシュウォール + インパクト E、强制移动 5 | 3000 |
| スマッシュウォール Lv2 | 10 | 4 | 2×1 | 1.3 | NO | 强制移动 6 | 5000 |
| スマッシュウォール Lv3 | 15 | 4 | 2×1 | 1.3 | NO | 强制移动 7 | 7000 |
| スマッシュウォール Lv4 | 20 | 4 | 2×1 | 1.3 | NO | 强制移动 8 | 11000 |
| コールドブレス | 5 | 5 | 2×1 | 1.3 | NO | プッシュウォール + コールド、强制移动 4、拘束 3 | 3250 |
| コールドブレス Lv2 | 5 | 5 | 2×1 | 1.3 | NO | 强制移动 4、、拘束 4 | 6250 |
| コールドブレス Lv3 | 5 | 5 | 2×1 | 1.3 | NO | 强制移动 4、、拘束 5 | 8250 |
| コールドブレス Lv4 | 5 | 5 | 2×1 | 1.3 | NO | 强制移动 4、、拘束 6 | 11750 |
| アッパーウォール | 20 | 4 | 2×1 | 1.3 | YES | プッシュウォール + ライジング、强制移动 2、2 段击 | 2000 |
| アッパーウォール Lv2 | 25 | 4 | 3×1 | 1.4 | YES | 强制移动 2、2 段击 | 3500 |
| アッパーウォール Lv3 | 25 | 4 | 2×1 | 1.5 | YES | 强制移动 2、2 段击、击飞对手 | 6500 |
| アッパーウォール Lv4 | 30 | 4 | 3×1 | 1.6 | YES | 强制移动 2、2 段击、击飞对手 | 8500 |
| バンパイアウォール | 20 | 4 | 2×1 | 1.5 | NO | プッシュウォール + カースド、防御力无视、转倒 | 2000 |
| バンパイアウォール Lv2 | 25 | 4 | 2×1 | 1.5 | NO | 防御力无视、转倒 | 4000 |
| バンパイアウォール Lv3 | 25 | 4 | 3×1 | 1.5 | NO | 防御力无视、转倒 | 6000 |
| バンパイアウォール Lv4 | 30 | 4 | 3×1 | 1.5 | NO | 防御力无视、转倒 | 8000 |
| エキスパンダー | 5 | 4 | 止×1 | 1.2 | NO | プッシュウォール + カオス、强制移动 2 | 2750 |
| エキスパンダーLv2 | 10 | 4 | 止×1 | 1.2 | NO | 强制移动 2、转倒 | 4250 |
| エキスパンダーLv3 | 10 | 4 | 止×1 | 1.2 | NO | 强制移动 3 | 6750 |
| エキスパンダーLv4 | 15 | 4 | 止×1 | 1.2 | NO | 强制移动 3、转倒 | 7750 |
| イビルキック | 15 | 5 | 3×1 | 1.7 | NO | プッシュウォール + ヘル、击飞至墙上、防御力无视 | 13000 |
| イビルキック Lv2 | 20 | 5 | 3×1 | 1.7 | NO | 击飞至墙上、防御力无视 | 16000 |
| イビルキック Lv3 | 25 | 5 | 3×1 | 1.7 | NO | 击飞至墙上、防御力无视 | 19000 |
| イビルキック Lv4 | 30 | 5 | 3×1 | 1.7 | NO | 击飞至墙上、防御力无视 | 22000 |
| ハンターブレード | 25 | 5 | 止×1 | 1.1 | NO | プッシュウォール + スレイブ | 3750 |
| ハンターブレード Lv2 | 35 | 5 | 止×1 | 1.1 | NO | 沿地面飞行 | 6750 |
| ハンターブレード Lv3 | 35 | 5 | 止×1 | 1.1 | NO | 沿地面飞行、贯通 | 10250 |
| ハンターブレード Lv4 | 45 | 5 | 止×1 | 1.1 | NO | 沿地面飞行、贯通 | 11750 |

# 刻铭鉴陷阱种类及参数介绍

## 壁 / マグネットウォール系

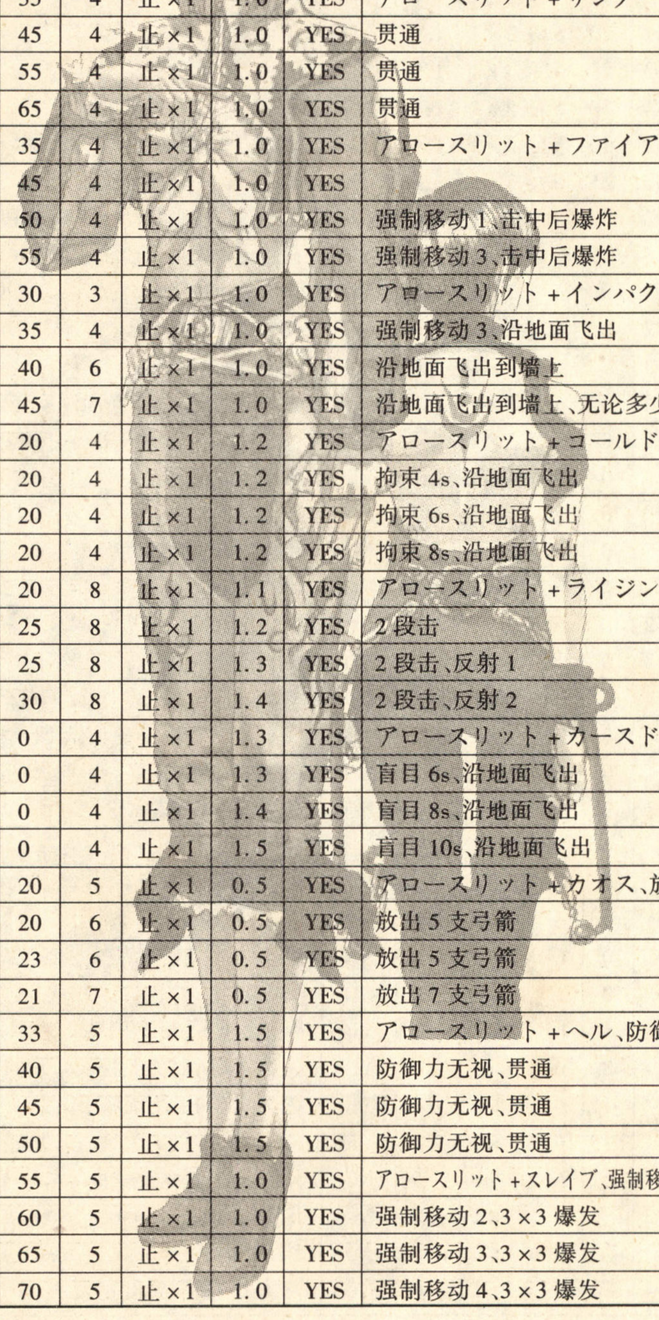
伤＝伤害度、时＝陷阱启动时间、范＝效果范围、倍＝ARK 倍率、数＝多次使用后 ARK 计算以 YES、NO 表示、必＝开发必要的 DREAK

| 陷阱名称 | 伤 | 时 | 范 | 倍 | 数 | 开发方法及效果 | 必 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| マグネットウォール | 0 | 5 | 3×1 | 1.0 | NO | ベースサイクル、磁力 3s | 1200 |
| マグネットウォール Lv2 | 0 | 5 | 4×1 | 1.0 | NO | 磁力 4s | 2700 |
| マグネットウォール Lv3 | 0 | 5 | 5×1 | 1.0 | NO | 磁力 5s | 4200 |
| マグネットウォール Lv4 | 0 | 5 | 6×1 | 1.0 | NO | 磁力 6s、横向浮度变大 | 7200 |
| スパークマグネット | 15 | 5 | 2×1 | 1.0 | NO | マグネットウォール＋サンダー、磁力 3s | 1950 |
| スパークマグネット Lv2 | 20 | 5 | 2×1 | 1.0 | NO | 磁力 4s | 3450 |
| スパークマグネット Lv3 | 25 | 5 | 3×1 | 1.0 | NO | 磁力 5s | 4950 |
| スパークマグネット Lv4 | 30 | 5 | 3×1 | 1.0 | NO | 磁力 6s、横向浮度变大 | 7950 |
| ブラストマグネット | 10 | 5 | 2×1 | 1.0 | YES | マグネットウォール＋ファイアー、磁力 3s、强制移动 2、2 段击、横向浮度变大 | 1950 |
| ブラストマグネット Lv2 | 15 | 5 | 3×1 | 1.0 | YES | 磁力 4s、强制移动 2、2 段 Hit、横向浮度变大 | 3950 |
| ブラストマグネット Lv3 | 20 | 5 | 4×1 | 1.0 | YES | 磁力 5s、强制移动 2、2 段 Hit、横向浮度变大 | 5950 |
| ブラストマグネット Lv4 | 25 | 5 | 5×1 | 1.0 | YES | 磁力 6s、强制移动 2、2 段 Hit、横向浮度变大 | 9950 |
| コールドマグネット | 0 | 6 | 2×1 | 1.0 | NO | マグネットウォール＋コールド、磁力 3s、拘束 3s | 2950 |
| コールドマグネット Lv2 | 0 | 6 | 2×1 | 1.0 | NO | 磁力 4s、拘束 3s | 5950 |
| コールドマグネット Lv3 | 0 | 6 | 3×1 | 1.0 | NO | 磁力 5s、拘束 3s | 8950 |
| コールドマグネット Lv4 | 0 | 6 | 3×1 | 1.0 | NO | 磁力 6s、拘束 4s、横向浮度变大 | 11950 |
| アンチマグネット | 0 | 5 | 3×1 | 1.3 | NO | マグネットウォール＋インパクト、磁力 4s | 2700 |
| アンチマグネット Lv2 | 0 | 5 | 4×1 | 1.3 | NO | 磁力 5s | 3200 |
| アンチマグネット Lv3 | 0 | 5 | 5×1 | 1.3 | NO | 磁力 6s | 4700 |
| アンチマグネット Lv4 | 0 | 5 | 5×1 | 1.3 | NO | 磁力 7s、横向浮度变大 | 7700 |
| フロートマグネット | 0 | 6 | 2×1 | 1.3 | NO | マグネットウォール＋ライジング、磁力 3s | 1700 |
| フロートマグネット Lv2 | 0 | 6 | 3×1 | 1.4 | NO | 磁力 4s | 3200 |
| フロートマグネット Lv3 | 0 | 6 | 4×1 | 1.5 | NO | 磁力 5s | 4700 |
| フロートマグネット Lv4 | 0 | 6 | 5×1 | 1.6 | NO | 磁力 6s、横向浮度变大 | 7700 |
| バーサーカー | 0 | 7 | 2×1 | 1.2 | NO | マグネットウォール＋カースド、磁力 3s、怒 8s | 1700 |
| バーサーカーLv2 | 0 | 7 | 3×1 | 1.2 | NO | 磁力 4s、怒 12s | 3200 |
| バーサーカーLv3 | 0 | 7 | 4×1 | 1.2 | NO | 磁力 5s、怒 16s | 4700 |
| バーサーカーLv4 | 0 | 7 | 5×1 | 1.2 | NO | 磁力 6s、怒 20s | 7700 |
| ワープホール | 0 | 6 | 3×1 | 1.0 | NO | マグネットウォール＋カオス | 2450 |
| ワープホール Lv2 | 0 | 6 | 4×1 | 1.0 | NO | | 3950 |
| ワープホール Lv3 | 0 | 6 | 5×1 | 1.0 | NO | | 5450 |
| ワープホール Lv4 | 0 | 6 | 5×1 | 1.4 | NO | | 10450 |
| コールオブヘル | 5 | 6 | 5×1 | 1.0 | YES | マグネットウォ　ル＋ヘ、磁力 3s、防御力无视、多段击 | 8700 |
| コールオブヘル Lv2 | 8 | 6 | 5×1 | 1.0 | YES | 磁力 3s、防御力无视、多段击 | 11700 |
| コールオブヘル Lv3 | 11 | 6 | 5×1 | 1.0 | YES | 磁力 3s、防御力无视、多段击 | 14700 |
| コールオブヘル Lv4 | 15 | 6 | 5×1 | 1.0 | YES | 磁力 3s、防御力无视、多段击、横向浮度变大 | 18200 |
| スレイブマグネット | 连 | 6 | 2×1 | 1.0 | NO | マグネットウォール＋スレイブ、磁力 3s | 3450 |
| スレイブマグネット Lv2 | 打 | 6 | 3×1 | 1.0 | NO | 磁力 4s | 4950 |
| スレイブマグネット Lv3 | 次 | 6 | 4×1 | 1.0 | NO | 磁力 5s | 6450 |
| スレイブマグネット Lv4 | 第 | 6 | 5×1 | 1.0 | NO | 磁力 6s、横向浮度变大 | 9450 |

# 刻铭鉴陷阱种类及参数介绍

## 壁／アロースリット系

伤＝伤害度、时＝陷阱启动时间、范＝效果范围、倍＝ARK 倍率、数＝多次使用后 ARK 计算以 YES、NO 表示、必＝开发必要的 DREAK



| 陷阱名称 | 伤 | 时 | 范 | 倍 | 数 | 开发方法及效果 | 必 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アロースリット | 35 | 3 | 止×1 | 1.0 | YES | ベースサイクル | 1300 |
| アロースリット Lv2 | 45 | 3 | 止×1 | 1.0 | YES | | 3300 |
| アロースリット Lv3 | 55 | 3 | 止×1 | 1.0 | YES | | 6300 |
| アロースリット Lv4 | 30 | 5 | 止×1 | 0.5 | YES | 放出 3 支箭 | 10300 |
| サンダーシャベリン | 35 | 4 | 止×1 | 1.0 | YES | アロースリット＋サンダー、贯通 | 2050 |
| サンダーシャベリン Lv2 | 45 | 4 | 止×1 | 1.0 | YES | 贯通 | 5050 |
| サンダーシャベリン Lv3 | 55 | 4 | 止×1 | 1.0 | YES | 贯通 | 8050 |
| サンダーシャベリン Lv4 | 65 | 4 | 止×1 | 1.0 | YES | 贯通 | 12050 |
| ファイアーボール | 35 | 4 | 止×1 | 1.0 | YES | アロースリット＋ファイアー | 2050 |
| ファイアーボール Lv2 | 45 | 4 | 止×1 | 1.0 | YES | | 4550 |
| ファイアーボール Lv3 | 50 | 4 | 止×1 | 1.0 | YES | 强制移动 1、击中后爆炸 | 8550 |
| ファイアーボール Lv4 | 55 | 4 | 止×1 | 1.0 | YES | 强制移动 3、击中后爆炸 | 11050 |
| パズソー | 30 | 3 | 止×1 | 1.0 | YES | アロースリット＋インパクト、强制移动 2 | 2800 |
| パズソーLv2 | 35 | 4 | 止×1 | 1.0 | YES | 强制移动 3、沿地面飞出 | 6300 |
| パズソーLv3 | 40 | 6 | 止×1 | 1.0 | YES | 沿地面飞出到墙上 | 9800 |
| パズソーLv4 | 45 | 7 | 止×1 | 1.0 | YES | 沿地面飞出到墙上、无论多少人 | 14800 |
| コールドアロー | 20 | 4 | 止×1 | 1.2 | YES | アロースリット＋コールド、拘束 3s | 3050 |
| コールドアローLv2 | 20 | 4 | 止×1 | 1.2 | YES | 拘束 4s、沿地面飞出 | 6550 |
| コールドアローLv3 | 20 | 4 | 止×1 | 1.2 | YES | 拘束 6s、沿地面飞出 | 10050 |
| コールドアローLv4 | 20 | 4 | 止×1 | 1.2 | YES | 拘束 8s、沿地面飞出 | 15050 |
| ライジングボール | 20 | 8 | 止×1 | 1.1 | YES | アロースリット＋ライジング、2 段击 | 1800 |
| ライジングボール Lv2 | 25 | 8 | 止×1 | 1.2 | YES | 2 段击 | 4800 |
| ライジングボール Lv3 | 25 | 8 | 止×1 | 1.3 | YES | 2 段击、反射 1 | 7800 |
| ライジングボール Lv4 | 30 | 8 | 止×1 | 1.4 | YES | 2 段击、反射 2 | 10800 |
| フラッシュアロー | 0 | 4 | 止×1 | 1.3 | YES | アロースリット＋カースド、盲目 4s | 1800 |
| フラッシュアローLv2 | 0 | 4 | 止×1 | 1.3 | YES | 盲目 6s、沿地面飞出 | 3300 |
| フラッシュアローLv3 | 0 | 4 | 止×1 | 1.4 | YES | 盲目 8s、沿地面飞出 | 5300 |
| フラッシュアローLv4 | 0 | 4 | 止×1 | 1.5 | YES | 盲目 10s、沿地面飞出 | 7800 |
| チェインニードル | 20 | 5 | 止×1 | 0.5 | YES | アロースリット＋カオス、放出 3 支弓箭 | 2550 |
| チェインニードル Lv2 | 20 | 6 | 止×1 | 0.5 | YES | 放出 5 支弓箭 | 6550 |
| チェインニードル Lv3 | 23 | 6 | 止×1 | 0.5 | YES | 放出 5 支弓箭 | 10550 |
| チェインニードル Lv4 | 21 | 7 | 止×1 | 0.5 | YES | 放出 7 支弓箭 | 14550 |
| ヘルレーザー | 33 | 5 | 止×1 | 1.5 | YES | アロースリット＋ヘル、防御力无视、贯通 | 10800 |
| ヘルレーザーLv2 | 40 | 5 | 止×1 | 1.5 | YES | 防御力无视、贯通 | 13800 |
| ヘルレーザーLv3 | 45 | 5 | 止×1 | 1.5 | YES | 防御力无视、贯通 | 16800 |
| ヘルレーザーLv4 | 50 | 5 | 止×1 | 1.5 | YES | 防御力无视、贯通 | 19800 |
| ローリングボム | 55 | 5 | 止×1 | 1.0 | YES | アロースリット＋スレイブ、强制移动 2、3×3 爆发 | 3550 |
| ローリングボム Lv2 | 60 | 5 | 止×1 | 1.0 | YES | 强制移动 2、3×3 爆发 | 6550 |
| ローリングボム Lv3 | 65 | 5 | 止×1 | 1.0 | YES | 强制移动 3、3×3 爆发 | 9550 |
| ローリングボム Lv4 | 70 | 5 | 止×1 | 1.0 | YES | 强制移动 4、3×3 爆发 | 13550 |

# 刻铭鉴陷阱种类及参数介绍

## 床 / スプリングフロア系

伤＝伤害度、时＝陷阱启动时间、范＝效果范围、倍＝ARK 倍率、数＝多次使用后 ARK 计算以 YES、NO 表示、必＝开发必要的 DREAK

| 陷阱名称 | 伤 | 时 | 范 | 倍 | 数 | 开发方法 etc... | 必 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スプリングフロア | 6 | 5 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 2 | 2200 |
| スプリングフロア Lv2 | 9 | 5 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 3 | 4200 |
| スプリングフロア Lv3 | 12 | 5 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 4 | 6200 |
| スプリングフロア Lv4 | 15 | 5 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 5 | 9200 |
| スパークフロア | 20 | 5 | 1×1 | 1.3 | NO | スプリングフロア＋サンダーE、强制移动 2 | 2950 |
| スパークフロア Lv2 | 28 | 5 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 3 | 5450 |
| スパークフロア Lv3 | 36 | 5 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 4 | 8450 |
| スパークフロア Lv4 | 44 | 5 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 4 | 12450 |
| ブラストフロア | 11 | 5 | 1×1 | 1.3 | NO | スプリングフロア＋ファイアーE、强制移动 4 | 2950 |
| ブラストフロア Lv2 | 14 | 5 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 5 | 5950 |
| ブラストフロア Lv3 | 17 | 5 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 6 | 7950 |
| ブラストフロア Lv4 | 20 | 5 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 7 | 10950 |
| スマッシュフロア | 15 | 6 | 1×1 | 1.3 | NO | スプリングフロア＋インパクトE、强制移动 6 | 3700 |
| スマッシュフロア Lv2 | 20 | 6 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 7 | 7200 |
| スマッシュフロア Lv3 | 25 | 6 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 8 | 10700 |
| スマッシュフロア Lv4 | 30 | 6 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 9 | 14700 |
| コールドブリザード | 6 | 6 | 1×1 | 1.3 | NO | スプリングフロア＋コールド、强制移动 3、拘束 4s | 3950 |
| コールドブリザード Lv2 | 9 | 6 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 3、拘束 4s | 6950 |
| コールドブリザード Lv3 | 12 | 6 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 4、拘束 6s | 9950 |
| コールドブリザード Lv4 | 15 | 6 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 4、拘束 8s | 19550 |
| ライジングフロア | 25 | 6 | 1×1 | 1.3 | YES | スプリングフロア＋ライジング、2 段击 | 2700 |
| ライジングフロア Lv2 | 30 | 6 | 1×1 | 1.4 | YES | 2 段击 | 5200 |
| ライジングフロア Lv3 | 35 | 6 | 1×1 | 1.5 | YES | 2 段击 | 8200 |
| ライジングフロア Lv4 | 40 | 6 | 1×1 | 1.6 | YES | 2 段击 | 12200 |
| アキレスカッター | 5 | 6 | 1×1 | 1.5 | NO | スプリングフロア＋カースド、强制移动 2、スロー8s | 2700 |
| アキレスカッターLv2 | 12 | 6 | 1×1 | 1.5 | NO | 强制移动 2、スロー12s | 5200 |
| アキレスカッターLv3 | 12 | 6 | 1×1 | 1.5 | NO | 强制移动 3、スロー16s | 6200 |
| アキレスカッターLv4 | 19 | 6 | 1×1 | 1.5 | NO | 强制移动 3、スロー20s | 8700 |
| カタパルト | 20 | 7 | 1×1 | 1.3 | NO | スプリングフロア＋カオス、强制移动 5 | 3450 |
| カタパルト Lv2 | 25 | 7 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 6 | 5850 |
| カタパルト Lv3 | 30 | 7 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 7 | 8950 |
| カタパルト Lv4 | 35 | 12 | 1×1 | 1.3 | NO | 沿地面飞至墙上 | 16450 |
| イビルアッパー | 16 | 6 | 1×1 | 1.4 | YES | スプリングフロア＋ヘル、2 段击、防御力无视 | 11700 |
| イビルアッパーLv2 | 19 | 6 | 1×1 | 1.4 | YES | 2 段击、防御力无视 | 14700 |
| イビルアッパーLv3 | 22 | 6 | 1×1 | 1.5 | YES | 2 段击、防御力无视 | 17700 |
| イビルアッパーLv4 | 25 | 6 | 1×1 | 1.5 | YES | 2 段击、防御力无视 | 20700 |
| スライドフロア | 6 | 6 | 1×1 | 1.3 | NO | スプリングフロア＋スレイブ、强制移动 | 44450 |
| スライドフロア Lv2 | 9 | 6 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 5 | 7950 |
| スライドフロア Lv3 | 12 | 6 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 6 | 11450 |
| スライドフロア Lv4 | 15 | 6 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 7 | 15450 |

# 刻铭鉴陷阱种类及参数介绍

## 床 / バキュームフロア系

伤＝伤害度、时＝陷阱启动时间、范＝效果范围、倍＝ARK 倍率、数＝多次使用后 ARK 计算以 YES、NO 表示、必＝开发必要的 DREAK

| 陷阱名称 | 伤 | 时 | 范 | 倍 | 数 | 开发方法及陷阱 | 必 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| バキュームフロア | 0 | 9 | 3×3 | 1.0 | NO | ベースサイクル、磁力 4s | 1500 |
| バキュームフロア Lv2 | 0 | 9 | 3×3 | 1.0 | NO | 磁力 5s | 3500 |
| バキュームフロア Lv3 | 0 | 9 | 5×5 | 1.0 | NO | 磁力 6s | 5500 |
| バキュームフロア Lv4 | 0 | 9 | 5×5 | 1.0 | NO | 磁力 7s | 9500 |
| スパークバキューム | 15 | 10 | 3×3 | 1.0 | NO | バキュームフロア＋サンダー、磁力 4s | 2250 |
| スパークバキューム Lv2 | 20 | 10 | 3×3 | 1.0 | NO | 磁力 5s | 4250 |
| スパークバキューム Lv3 | 25 | 10 | 5×5 | 1.0 | NO | 磁力 6s | 7250 |
| スパークバキューム Lv4 | 30 | 10 | 5×5 | 1.0 | NO | 磁力 7s | 11250 |
| ブラストバキューム | 10 | 10 | 3×3 | 1.0 | YES | バキュームフロア＋ファイアー、磁力 3s、强制移动 2、2 段击 | 2250 |
| ブラストバキューム Lv2 | 15 | 10 | 3×3 | 1.0 | YES | 磁力 4s、强制移动 2、2 段击 | 5250 |
| ブラストバキューム Lv3 | 20 | 10 | 5×5 | 1.0 | YES | 磁力 5s、强制移动 2、2 段击 | 8250 |
| ブラストバキューム Lv4 | 25 | 10 | 5×5 | 1.0 | YES | 磁力 6s、强制移动 2、2 段击 | 12250 |
| コールドバキューム | 0 | 11 | 3×3 | 1.0 | NO | バキュームフロア＋コールド、磁力 3s、拘束 3s | 3250 |
| コールドバキューム Lv2 | 0 | 11 | 3×3 | 1.0 | NO | 磁力 4s、拘束 4s | 6250 |
| コールドバキューム Lv3 | 0 | 11 | 5×5 | 1.0 | NO | 磁力 5s、拘束 4s | 9250 |
| コールドバキューム Lv4 | 0 | 11 | 5×5 | 1.0 | NO | 磁力 6s、拘束 4s | 13250 |
| アンチバキューム | 0 | 8 | 3×3 | 1.3 | NO | バキュームフロア＋インパクト、磁力 3s | 3000 |
| アンチバキューム Lv2 | 0 | 8 | 3×3 | 1.3 | NO | 磁力 4s | 4000 |
| アンチバキューム Lv3 | 0 | 8 | 5×5 | 1.3 | NO | 磁力 5s | 6000 |
| アンチバキューム Lv4 | 0 | 8 | 5×5 | 1.3 | NO | 磁力 6s | 10000 |
| フロートバキューム | 0 | 9 | 1×1 | 1.1 | NO | バキュームフロア＋ライジング、磁力 5s | 2000 |
| フロートバキューム Lv2 | 0 | 9 | 1×1 | 1.2 | NO | 磁力 7s | 3500 |
| フロートバキューム Lv3 | 0 | 9 | 3×3 | 1.3 | NO | 磁力 7s | 7000 |
| フロートバキューム Lv4 | 0 | 9 | 5×5 | 1.4 | NO | 磁力 7s | 12000 |
| パニックバキューム | 0 | 11 | 3×3 | 1.2 | NO | バキュームフロア＋カースド、磁力 3s、恐怖 8s | 200 |
| パニックバキューム Lv2 | 0 | 11 | 3×3 | 1.2 | NO | 磁力 4s、恐怖 12s | 4000 |
| パニックバキューム Lv3 | 0 | 11 | 5×5 | 1.2 | NO | 磁力 5s、恐怖 16s | 8000 |
| パニックバキューム Lv4 | 0 | 11 | 5×5 | 1.2 | NO | 磁力 6s、恐怖 20s | 11000 |
| グラビトン | 0 | 5 | 1×1 | 1.3 | NO | バキュームフロア＋カオス、磁力 4s | 2750 |
| グラビトン Lv2 | 0 | 6 | 3×3 | 1.4 | NO | 磁力 4s | 4250 |
| グラビトン Lv3 | 0 | 7 | 3×3 | 1.5 | NO | 磁力 5s | 6750 |
| グラビトン Lv4 | 0 | 8 | 5×5 | 1.6 | NO | 磁力 5s | 10750 |
| ヘルディメンジョン | 5 | 11 | 3×3 | 1.0 | YES | バキュームフロア＋ヘル、磁力 3s、防御力无视、多段击 | 9000 |
| ヘルディメンジョン Lv2 | 8 | 11 | 3×3 | 1.0 | YES | 磁力 3s、防御力无视、多段击 | 12000 |
| ヘルディメンジョン Lv3 | 11 | 11 | 5×5 | 1.0 | YES | 磁力 3s、防御力无视、多段击 | 15000 |
| ヘルディメンジョン Lv4 | 15 | 11 | 5×5 | 1.0 | YES | 磁力 3s、防御力无视、多段击 | 18000 |
| スレイブバキューム | 0 | 11 | 3×3 | 1.0 | NO | バキュームフロア＋スレイブ、磁力 4s | 3750 |
| スレイブバキューム Lv2 | 0 | 11 | 3×3 | 1.0 | NO | 磁力 5s | 5750 |
| スレイブバキューム Lv3 | 0 | 11 | 5×5 | 1.0 | NO | 磁力 6s | 7750 |
| スレイブバキューム Lv4 | 0 | 11 | 5×5 | 1.0 | NO | 磁力 7s | 11750 |

# 刻铭鉴陷阱种类及参数介绍

## 床 / ブラストボム系

伤 = 伤害度、时 = 陷阱启动时间、范 = 效果范围、倍 = ARK 倍率、数 = 多次使用后 ARK 计算以 YES、NO 表示、必 = 开发必要的 DREAK

| 陷阱名称 | 伤 | 时 | 范 | 倍 | 数 | 开发方法及效果 | 必 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ブラストボム | 30 | 3 | 1×1 | 1.0 | NO | ベースサイクル、强制移动 2 | 1800 |
| ブラストボム Lv2 | 40 | 4 | 1×1 | 1.0 | NO | 强制移动 2 | 3800 |
| ブラストボム Lv3 | 50 | 5 | 1×1 | 1.0 | NO | 强制移动 3 | 6800 |
| ブラストボム Lv4 | 55 | 6 | 3×3 | 1.0 | NO | 强制移动 4 | 11800 |
| スパークロッド | 37 | 6 | 1×1 | 1.0 | NO | ブラストボム + サンダー、从其它带电陷阱引来电力 | 2550 |
| スパークロッド Lv2 | 50 | 7 | 1×1 | 1.0 | NO | 电击 5s、从其它带电陷阱引来电力 | 5050 |
| スパークロッド Lv3 | 63 | 8 | 1×1 | 1.0 | NO | 电击 5s、从其它带电陷阱引来电力 | 8550 |
| スパークロッド Lv4 | 76 | 9 | 3×3 | 1.0 | NO | 电击 5s、从其它带电陷阱引来电力 | 13550 |
| ヘルファイアー | 45 | 7 | 3×3 | 1.0 | NO | ブラストボム + ファイアー、强制移动 3 | 2550 |
| ヘルファイアーLv2 | 60 | 8 | 3×3 | 1.0 | NO | 强制移动 3 | 5550 |
| ヘルファイアーLv3 | 75 | 9 | 5×5 | 1.0 | NO | 强制移动 3 | 9550 |
| ヘルファイアーLv4 | 90 | 10 | 5×5 | 1.0 | NO | 强制移动 3 | 15550 |
| ショックウェーブ | 30 | 6 | 3×3 | 1.0 | NO | ブラストボム + インパクト、强制移动 4 | 3300 |
| ショックウェーブ Lv2 | 40 | 6 | 3×3 | 1.0 | NO | 强制移动 5 | 5300 |
| ショックウェーブ Lv3 | 45 | 6 | 5×5 | 1.0 | NO | 强制移动 5 | 8300 |
| ショックウェーブ Lv4 | 50 | 6 | 5×5 | 1.2 | NO | 强制移动 5 | 13300 |
| コールドブラスト | 15 | 7 | 3×3 | 1.0 | NO | ブラストボム + コールド、强制移动 3、拘束 4s | 3550 |
| コールドブラスト Lv2 | 20 | 7 | 3×3 | 1.0 | NO | 强制移动 3、拘束 5s | 5550 |
| コールドブラスト Lv3 | 25 | 7 | 3×3 | 1.0 | NO | 强制移动 3、拘束 6s | 8550 |
| コールドブラスト Lv4 | 30 | 7 | 3×3 | 1.0 | NO | 强制移动 3、拘束 7s | 12550 |
| ライジイングマイン | 30 | 6 | 1×1 | 1.1 | NO | ブラストボム + ライジング、强制移动 2 | 2300 |
| ライジイングマイン Lv2 | 35 | 6 | 1×1 | 1.2 | NO | 强制移动 3 | 4300 |
| ライジイングマイン Lv3 | 40 | 6 | 1×1 | 1.3 | NO | 强制移动 4 | 6300 |
| ライジイングマイン Lv4 | 45 | 6 | 1×1 | 1.4 | NO | 强制移动 5 | 9300 |
| フラッシュボム | 0 | 4 | 3×3 | 1.3 | NO | ブラストボム + カースド、盲目 4s | 2300 |
| フラッシュボム Lv2 | 0 . | 4 | 3×3 | 1.3 | NO | 盲目 6s | 3800 |
| フラッシュボム Lv3 | 0 | 4 | 3×3 | 1.4 | NO | 盲目 8s | 5800 |
| フラッシュボム Lv4 | 0 | 4 | 3×3 | 1.5 | NO | 盲目 10s | 8800 |
| クエイクボム | 0 | 8 | 3×3 | 1.8 | NO | ブラストボム + カオス、地震 4s | 3050 |
| クエイクボム Lv2 | 0 | 9 | 5×5 | 1.9 | NO | 地震 4s、敌人摔倒 | 4550 |
| クエイクボム Lv3 | 0 | 10 | 5×5 | 2.0 | NO | 地震 8s、敌人摔倒 | 8050 |
| クエイクボム Lv4 | 0 | 11 | 20×20 | 2.1 | NO | 地震 5s、敌人摔倒 | 13050 |
| ヘルジャッジメント | 20 | 7 | 3×3 | 1.3 | YES | ブラストボム + ヘル、强制移动 5、防御力无视、2 段击 | 12300 |
| ヘルジャッジメント Lv2 | 25 | 7 | 3×3 | 1.3 | YES | 强制移动 6、防御力无视、2 段击 | 16300 |
| ヘルジャッジメント Lv3 | 30 | 7 | 5×5 | 1.3 | YES | 强制移动 7、防御力无视、2 段击 | 19300 |
| ヘルジャッジメント Lv4 | 35 | 7 | 5×5 | 1.3 | YES | 强制移动 8、防御力无视、2 段击 | 22300 |
| スレイブボム | 30 | 5 | 1×1 | 1.0 | NO | ブラストボム + スレイブ、强制移动 2 | 4050 |
| スレイブボム Lv2 | 40 | 5 | 1×1 | 1.0 | NO | 强制移动 2 | 6550 |
| スレイブボム Lv3 | 40 | 6 | 3×3 | 1.0 | NO | 强制移动 3 | 10050 |
| スレイブボム Lv4 | 45 | 6 | 3×3 | 1.0 | NO | 强制移动 4 | 13050 |

# 刻铭鉴陷阱种类及参数介绍

## 床 / ベアトラップ系

伤 = 伤害度、时 = 陷阱启动时间、范 = 效果范围、倍 = ARK 倍率、数 = 多次使用后 ARK 计算以 YES、NO 表示、必 = 开发必要的 DREAK

| 陷阱名称 | 伤 | 时 | 范 | 倍 | 数 | 开发方法及效果 | 必 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ベアトラップ | 20 | 4 | 1×1 | 1.3 | NO | ベースサイクル、拘束 4s | 1400 |
| ベアトラップ Lv2 | 25 | 4 | 1×1 | 1.3 | NO | 拘束 5s | 2900 |
| ベアトラップ Lv3 | 30 | 4 | 1×1 | 1.3 | NO | 拘束 6s | 4400 |
| ベアトラップ Lv4 | 35 | 4 | 1×1 | 1.3 | NO | 拘束 7s | 8400 |
| サンダークロー | 25 | 4 | 1×1 | 1.3 | NO | ベアトラップ + サンダー、拘束 3s | 2150 |
| サンダークローLv2 | 25 | 4 | 1×1 | 1.3 | NO | 拘束 4s | 3650 |
| サンダークローLv3 | 35 | 4 | 1×1 | 1.3 | NO | 拘束 5s | 5150 |
| サンダークローLv4 | 40 | 4 | 1×1 | 1.3 | NO | 拘束 6s | 9150 |
| ブラストクロー | 15 | 4 | 1×1 | 1.1 | YES | ベアトラップ + ファイアー、拘束 3s、强制移动 2 | 2150 |
| ブラストクローLv2 | 18 | 4 | 1×1 | 1.1 | YES | 拘束 4s、强制移动 2 | 4650 |
| ブラストクローLv3 | 21 | 4 | 1×1 | 1.1 | YES | 拘束 5s、强制移动 2 | 7150 |
| ブラストクローLv4 | 24 | 4 | 1×1 | 1.1 | YES | 拘束 6s、强制移动 2 | 11650 |
| ヘビークロー | 35 | 5 | 1×1 | 1.3 | NO | ベアトラップ + インパクト、拘束 4s | 2900 |
| ヘビークローLv2 | 40 | 5 | 1×1 | 1.3 | NO | 拘束 5s | 4400 |
| ヘビークローLv3 | 45 | 5 | 1×1 | 1.3 | NO | 拘束 6s | 5900 |
| ヘビークローLv4 | 55 | 5 | 1×1 | 1.3 | NO | 拘束 7s | 9900 |
| コールドクロー | 15 | 6 | 1×1 | 1.3 | NO | ベアトラップ + コールド、拘束 6s | 3150 |
| コールドクローLv2 | 18 | 6 | 1×1 | 1.3 | NO | 拘束 8s | 6650 |
| コールドクローLv3 | 21 | 6 | 1×1 | 1.3 | NO | 拘束 10s | 10650 |
| コールドクローLv4 | 24 | 6 | 1×1 | 1.3 | NO | 拘束 12s | 16150 |
| リフトクロー | 14 | 5 | 1×1 | 1.5 | NO | ベアトラップ + ライジング、拘束 4s | 1900 |
| リフトクローLv2 | 16 | 5 | 1×1 | 1.7 | NO | 拘束 5s | 3400 |
| リフトクローLv3 | 18 | 5 | 1×1 | 1.8 | NO | 拘束 6s | 4900 |
| リフトクローLv4 | 20 | 5 | 1×1 | 1.9 | NO | 拘束 7s | 8900 |
| オイルクロー | 15 | 4 | 1×1 | 1.4 | NO | ベアトラップ + カースド、拘束 4s、油 6s | 1900 |
| オイルクローLv2 | 18 | 4 | 1×1 | 1.4 | NO | 拘束 4s、油 7s | 5400 |
| オイルクローLv3 | 21 | 4 | 1×1 | 1.4 | NO | 拘束 4s、油 8s | 9900 |
| オイルクローLv4 | 24 | 4 | 1×1 | 1.4 | NO | 拘束 4s、油 9s | 14900 |
| マジックバブル | 0 | 8 | 1×1 | 1.6 | NO | ベアトラップ + カオス、拘束 12s | 6650 |
| マジックバブル Lv2 | 0 | 8 | 1×1 | 1.8 | NO | 拘束 12s | 10650 |
| マジックバブル Lv3 | 0 | 8 | 1×1 | 1.9 | NO | 拘束 15s | 14650 |
| マジックバブル Lv4 | 0 | 8 | 1×1 | 2.0 | NO | 拘束 15s | 18650 |
| イビルクロー | 33 | 6 | 1×1 | 1.4 | NO | ベアトラップ + ヘル、拘束 8s | 11900 |
| イビルクローLv2 | 33 | 6 | 1×1 | 1.4 | NO | 拘束 10s | 14900 |
| イビルクローLv3 | 33 | 6 | 1×1 | 1.4 | NO | 拘束 12s | 17900 |
| イビルクローLv4 | 33 | 6 | 1×1 | 1.4 | NO | 拘束 14s | 20900 |
| スレイブクロー | 14 | 6 | 1×1 | 1.5 | NO | ベアトラップ + スレイブ、拘束 7s | 4650 |
| スレイブクローLv2 | 16 | 6 | 1×1 | 1.5 | NO | 拘束 10s | 8650 |
| スレイブクローLv3 | 18 | 6 | 1×1 | 1.5 | NO | 拘束 12s | 13650 |
| スレイブクローLv4 | 20 | 6 | 1×1 | 1.5 | NO | 拘束 15s | 18650 |

# 刻铭鉴陷阱种类及参数介绍

## 固定陷阱

启＝启动方法、伤＝伤害度、时＝陷阱启动时间、范＝效果范围、倍＝ARK 倍率、数＝多次使用后 ARK 计算以 YES、NO 表示、使＝使用后消失

| 馆 | 部屋 | 陷阱名称 | 启 | 伤 | 倍 | 数 | 使 | 内容及效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 工房 | 作业部屋 | 回转齿轮 | 撞击 | 50 | 1.5 | NO | | 用转动的齿轮将人击飞。 |
| | | 天井ヤリ | 启动开关 | 80 | 1.5 | NO | 消 | 落下后将人刺穿。 |
| | | 回转ノコギリ | 撞击 | 55 | 1.5 | NO | | 击飞接确到的人。 |
| | | 倒れる柱 | 冲击 | 80 | 1.5 | NO | 消 | 将对手反方向推倒。 |
| | | かまど | 进入 | 30 | 1.5 | NO | | 用火炉攻击对方。 |
| | | ナベ | 进入 | 10 | 1.8 | NO | 消 | 用火热的锅烧死对方。 |
| | 仓库 | 油タル | 击/爆/押 | 70 | 1.5 | YES | 消 | 着火并且爆炸。 |
| | | フック | 撞击 | 80 | 1.5 | NO | | 从天井落下巨大的锤子。 |
| | | 电击金网 | 启动开关 | 30 | 1.5 | NO | | 用铁丝网上电击对手，无视防御力。 |
| | | 落ちる柱 | 启动开关 | 80 | 1.5 | NO | 消 | 从上方落下柱子。 |
| | | ヒールストーン | 接触 | 0 | 0 | NO | 消 | 恢复主人公的生命。 |
| 炼狱城 | 玄关 | 暖炉 | 进入 | 30 | 1.5 | NO | | 烧死对手，无视防御力。 |
| | | シャンデリア | 启动开关 | 70 | 1.5 | NO | 消 | 落下并攻击对手。 |
| | | 倒れる柱 | 冲击 | 80 | 1.5 | YES | 消 | 反向砸倒对手(4 方向)。 |
| | | 落とし穴 | 进入 | 60 | 1.5 | NO | | 落下并攻击对手。 |
| | | すべる阶段 | 启动开关 | 5 | 1.8 | NO | | 使对手滑倒。 |
| | | 泷 | 落下 | 0 | 1.5 | NO | | 使对手从瀑布上滑落。 |
| | 光射す庭 | 壁ヤリ | 撞击 | 70 | 1.5 | NO | | 从墙中出现并刺穿对手。 |
| | | 落ちる桥 | 启动开关 | 100 | 1.5 | NO | 消 | 挤压摔倒的对手。 |
| | | ヒールストーン | 接触 | 0 | 0 | NO | 消 | 恢复主人公全部生命。 |
| | 受刑の部屋 | 铁球 | 撞击 | 75 | 1.5 | NO | | 上下摆动，或横向摆动。 |
| | | 处刑の针 | 撞击 | 70 | 2.5 | NO | | 从空中落下大量铁针。 |
| | | 电气イス | 撞击 | 35 | 1.5 | NO | ラ | 接触后用电流攻击对手，无视防御力。 |
| | | 回转ノコギリ | 撞击 | 55 | 1.5 | NO | | 击飞触到了对手。 |
| | 断崖の部屋 | 床ヤリ | 撞击 | 70 | 1.5 | NO | | 从地面穿出刺向敌人。 |
| | | 打ち上げる床 | 自动 | 0 | 1.8 | NO | | 把对手弹向高空。 |
| | | 落ちる天使像 | 启动开关 | 100 | 1.5 | NO | 消 | 挤压落下的对手。 |
| | | 落ちる大泷 | 落下 | 30 | 1.8 | NO | | 使对手从瀑布上滑落，无视防御力。 |
| | 天堂 | 倒れる柱 | 冲击 | 80 | 1.5 | YES | 消 | 反向砸倒对手(4 方向)。 |
| | | 圣なる裁き | 启动开关 | 40 | 1.5 | NO | | 用雷电攻击水中的对手，防御力无视。 |
| | | ステンドグラス | 启动开关 | 75 | 1.5 | NO | 消 | 用玻璃片攻击对手。 |
| | 炼狱の部屋 | 暗黑の裁き | 启动开关 | 90 | 1.3 | NO | | 用巨大雕像攻击对手。 |
| | | ケルベロス | 启动开关 | 35 | 1.5 | YES | | 从下方流出岩浆并攻击对手，无视防御力。 |
| | | 惨杀柱 | 撞击 | 50 | 1.5 | NO | | 用转动的柱子击飞对手。 |
| | | 暗のかがり火 | 撞击 | 30 | 2.5 | YES | | 用点燃的柱子燃烧对手，无视防御力。 |
| 黑死城 | 白の部屋 | 倒れる柱 | 冲击 | 80 | 1.5 | YES | 消 | 反向砸倒对手(4 方向)。 |
| | | シャンデリア | 启动开关 | 70 | 1.5 | NO | 消 | 落下后沿台阶往下滚。 |
| | | ヒールストーン | 接触 | 0 | 0 | NO | 消 | 主人公生命力恢复。 |
| | | 打ち上げる床 | 自动 | 0 | 1.8 | NO | | 人站在上面会被弹起来。 |
| | 青の部屋 | 落ちる泷 | 落下 | 0 | 1.5 | NO | | 从瀑布上摔下来。 |
| | | 水车 | 撞击 | 50 | 1.8 | NO | | 把人卷入水车旋转一周。 |
| | | 落ちる桥 | 启动开关 | 100 | 1.5 | NO | 消 | 落下后将人压倒。 |
| | | 惨杀换气扇 | 撞击 | 10 | 0.6 | YES | | 把敌人切开。防御力无视 |
| | 黄の部屋 | トロッコ | 押 | 80 | 1.5 | YES | 消 | 沿着固定的轨道来后移动。 |
| | | 壁ヤリ | 撞击 | 70 | 1.5 | NO | | 墙壁上的尖棘刺伤敌人。 |
| | | 烧却炉 | 进入 | 30 | 1.5 | NO | | 与暖炉的效果一样。防御力无视 |
| | 赤の部屋 | 倒れる柱 | 冲击 | 80 | 1.5 | NO | 消 | 反向砸倒对手(4 方向) |
| | | ギロチン | 自动 | 90 | 1.1 | NO | | 人站在下面自动落下攻击。 |

# 刻铭鉴陷阱种类及参数介绍

| 馆 | 部屋 | 陷阱名称 | 启 | 伤 | 倍 | 数 | 使 | 内容及效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 巨大ペンデュラム | 撞击 | 80 | 1.5 | NO | | 来回摇摆。 |
| | 业火の部屋 | 处刑の炎 | 启动开关 | 40 | 1.5 | NO | | 启动开关使房间全部燃烧。防御力无视 |
| | 仪式の间 | 倒れる柱 | 冲击 | 90 | 1.5 | YES | 消 | 反向砸倒对手(4方向) |
| | | 暗黑魔法阵 | 启动开关 | 40 | 1.5 | NO | | 启动开关完成魔法阵,召唤雷电。防御力无视 |
| | 黑の部屋落 | 落とし穴 | 进入 | 60 | 1.5 | NO | | 启动后开关打开让敌人落入。 |
| | | すべる阶段 | 启动开关 | 5 | 1.8 | NO | | 使台阶消失,让敌人滑落。 |
| | | 黑のたいまつ | 押 | 70 | 1.5 | YES | 消 | 不停转动的火把。 |
| 隐れ家 | 入口 | ヒールストーン | 接触 | 0 | 0 | NO | 消 | 主人公生命力全恢复。 |
| | 作战室 | 油タル | 击/爆/押 | 70 | 1.5 | YES | 消 | 启动后就会倒出油,遇火爆炸。 |
| | | 火药箱 | 击/爆 | 70 | 1.5 | YES | 消 | 受冲击或遇火爆炸。 |
| | | ヤリ立て | 撞击 | 70 | 1.5 | YES | 消 | 从上面落下刺穿对手。 |
| | 寻问室 | 巨大ペンデュラム | 撞击 | 80 | 1.5 | NO | | 来回摇摆。 |
| | | 电气イス | 撞击 | 35 | 1.5 | NO | ラ | 会使人触电,如果使用到25%的程度,此陷阱就会坏掉。防御力无视 |
| | | 壁ヤリ | 撞击 | 70 | 1.5 | NO | | 从墙刺出尖棘,刺伤敌人。 |
| 暗黑遗迹 | 神の门 | ヒールストーン | 接触 | 0 | 0 | NO | 消 | 主人公生命力全恢复。 |
| | | 神の门 | 启动开关 | 55 | 1.3 | NO | | 启动开关关上巨大的门。 |
| | | ガーディアン | 冲击 | 90 | 1.5 | YES | 消 | 撞击机关,就会从上面掉下战士像攻击对手。 |
| | 死せる都 | 巨大柱 | 冲击 | 120 | 1.4 | NO | 消 | 撞击后柱子会向一边倒下。 |
| | | 支柱 | 冲击 | 70 | 1.5 | YES | 消 | 支撑天井的柱子。 |
| | | くずれる天井 | 取掉支柱 | 100 | 2.0 | NO | 消 | 把支柱取掉,天井就会掉下来。 |
| | | 落とし穴 | 进入 | 60 | 1.5 | NO | | 掉入深坑,使敌人受伤。 |
| | 地下墓标 | ファイアーブレス | 启动开关 | 40 | 1.5 | NO | | 启动机关后,从龙嘴喷出火焰攻击。防御力无视 |
| | | 安置岩 | 押 | 85 | 1.7 | NO | 消 | 从放置岩石的地方撞击它就会滚落。 |
| | 暗黑崇拜 | 斩杀柱 | 撞击 | 50 | 1.5 | NO | | 用转动的柱子击飞对手。 |
| | | 暗のかがり火 | 撞击 | 30 | 2.5 | YES | | 柱子上燃烧着火焰,杀伤敌人。防御力无视 |
| | 守护の阶段 | 巨大ケルベロス | 启动开关 | 35 | 1.5 | NO | | 与暖炉的效果相同,打开后喷出火焰。防御力无视 |
| | | ギロチン | 自动 | 90 | 1.1 | NO | | 人站在下面,会自动落下进行攻击。 |
| | | 天空の棺 | 启动开关 | 35 | 1.5 | NO | | 太古的船放出レーザー光线。防御力无视 |
| | | 油タル | 击/爆/押 | 70 | 1.5 | YES | 消 | 撞倒后就会转动,遇火会爆炸。 |
| 魔真城 | 地下牢 | 铁の处女 | 自动 | 90 | 1.3 | NO | | 人如果误入,会自动关闭刺伤敌人。 |
| | 处刑牢 | 钓り天井 | 启动开关 | 150 | 0.7 | NO | | 启动后落下攻击敌人。 |
| | 玄关 | 巨大ギア | 撞击 | 60 | 1.5 | NO | | 人会沿着斜上方飞出。 |
| | | 杀人シャンデリア | 撞击 | 12 | 0.6 | YES | | 将敌人掉在天井上砍杀。防御力无视 |
| | | 铁栅 | 自动 | 90 | 1.1 | NO | | 与ギロチンと同样、落下来攻击敌人。 |
| | | ヒールストーン | 接触 | 0 | 0 | NO | 消 | 主人公生命力全恢复。 |
| | 控えの间 | 倒れる柱 | 冲击 | 90 | 1.5 | YES | 消 | 反向砸倒对手(4方向) |
| | コロシアム | 床ヤリ | 撞击 | 70 | 1.5 | NO | | 从墙壁刺出尖棘,刺杀敌人。 |
| | | 移动ノコギリ | 撞击 | 55 | 2.5 | NO | | 在墙壁间来回移动。 |
| | | 斩杀壁 | 撞击 | 12 | 0.6 | YES | | 放在墙上的,斩杀换气扇。防御力无视 |
| | | 打ち上げる床 | 自动 | 0 | 1.8 | NO | | 人站在上面就会跳起。 |
| | 刻鸣塔 | 钓り钟 | 启动开关 | 100 | 1.5 | NO | 消 | 启动后巨大的钟落攻击对手。 |
| | 动力中枢 | 斩杀天井 | 撞击 | 15 | 0.6 | YES | | 从上面落下攻击。防御力无视 |
| | | 电气壁 | 撞击 | 30 | 1.5 | NO | | 撞上后会受电击。防御力无视 |
| | | 中枢炉 | 进入 | 45 | 1.5 | NO | | 人进入后就会燃烧,被反方向弹出。防御力无视 |
| | 机械室 | 时计のギア | 撞击 | 45 | 1.8 | NO | | 将对手卷入攻击。 |
| | | 时计のふりこ | 撞击 | 80 | 1.5 | NO | | 来回摇摆。 |
| | | 油タル | 击/爆/押 | 70 | 1.5 | YES | 消 | 撞上后会转动,遇火爆炸。 |
| 实家 | 居间 | オイルランプ | 冲击 | 10 | 3.2 | NO | 消 | 撞击后会掉下一盏灯,使敌人涂满油。 |
| | | 暖炉の栅 | 撞击 | 15 | 1.5 | NO | | 暖炉边的栅栏刺穿对手。 |
| | | 暖炉 | 进入 | 20 | 1.3 | NO | | 进入后会燃烧。防御力无视 |
| | | シカの角 | 撞击 | 30 | 2.8 | NO | | 从上面落下刺伤对手。 |
| | 纳屋 | 油タル | 击/爆/押 | 70 | 1.5 | YES | 消 | 撞击后会转圈动,遇火爆炸。 |
| | | 脱谷机 | 撞击 | 55 | 1.5 | NO | | 来回转动,人碰上他会弹飞。 |
| | | 落ちる足场 | 取掉支柱 | 90 | 1.5 | NO | 消 | 破坏支柱,用棚子攻击敌人。 |
| | | 足场の支柱 | 冲击 | 50 | 1.8 | YES | 消 | 受冲击后会倒下。 |
| | | ヒールストーン | 接触 | 0 | 0 | NO | 消 | 主人公生命力全恢复。 |

# 刻铭鉴陷阱种类及参数介绍

## SP/スペシャル系

种＝设置场所种类、伤＝伤害度、时＝启用时间、范＝效果范围
倍＝ARK 倍率、数＝多次使用后 ARK 计算以 YES、NO 表示、

| 陷阱名称 | 种 | 伤 | 时 | 范 | 倍 | 数 | 效果 | 入手方法 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 说明 | | | | | | | |
| サツジンゴマ | 壁 | 60 | 7 | 1×止 | 1.5 | | 强制移动 3、反射 4 | 以结局 2 结束游戏 |
| | 在回转地板上移动，击飞碰到的对手，撞击到墙后，沿墙壁移动。 | | | | | | | |
| バラクーダ | 天井 | 50 | 2 | 1×1 | 2.5 | | 强制移动 15 | 以结局 3 结束游戏 |
| | 从天上落下凶猛的サカナ，咬对手的头部，对手会因疼痛逃到远处。 | | | | | | | |
| テレポータ | 天井 | 0 | 10 | 1×1 | 0.0 | | – | 以结局 4 结束游戏 |
| | 启动后把主人公传送至设置有陷阱的位置。 | | | | | | | |
| トゥームストーン | 天井 | 13 | 8 | 1×1 | 2.0 | | 防御力无视 | 把所有结局都玩出 |
| | 从天上落下不吉利的墓石，使用后 ARK 变为两倍，是一种无视防御力的陷阱。 | | | | | | | |
| デルタホース | 床 | 45 | 5 | 1×1 | 1.8 | | – | 游戏结束时，ARK 数在 200000 以上 |
| | 从地板上飞出三角木马，直接攻击对手的下体，让对手晕倒。 | | | | | | | |
| バナナノカワ | 床 | 1 | 1 | 1×1 | 2.0 | | 强制移动 2 | 游戏结束后，至少取得 200000ARK 数 |
| | 放置在地板上バナナ的皮。踩上去的人会滑倒并改变方向。 | | | | | | | |

## 高 Ark RATE Ranking

综合 RANKING 是天井、墙、地板和特殊系的陷阱的总结，不包括固定机关。

### 天井 Ranking

| | 陷阱名称 | RATE |
|---|---|---|
| 1 | ジユノサイドアイ 1－4 | 2.3 |
| 2 | クレーン 4 | 2.0 |
| 3 | クレーン 3 | 1.9 |
| 4 | クレーン 2 | 1.8 |
| | アブラカビン 1－4 | 1.8 |
| | ドレイカメン 1－4 | 1.8 |
| 5 | イビルシユート 1－4 | 1.7 |
| | カビン LV1－4 | 1.7 |
| | テングキカビン 1－4 | 1.7 |
| | レイトウカビン 1－4 | 1.7 |
| | クレーン | 1.7 |

### 床 Rianking

| | 陷阱名称 | RATE |
|---|---|---|
| 1 | クエイクボム 4 | 2.1 |
| 2 | クエイクボム 3 | 2.0 |
| | マジックバブル 4 | 2.0 |
| 3 | クエイクボム 2 | 1.9 |
| | リフトクロー4 | 1.9 |
| 4 | クエイクボム | 1.8 |
| | リフトクロー3 | 1.8 |
| | マジックバブル 2－3 | 1.8 |
| 5 | リフトクロー2 | 1.7 |

### スペシャル系 Ranking

| | 陷阱名称 | RATE |
|---|---|---|
| 1 | バラクーダ | 2.5 |
| 2 | トゥームストーン | 2.0 |
| | バナナノカワ | 2.0 |
| 3 | デルタホース | 1.8 |
| 4 | サツジンゴマ | 1.5 |

### 壁 Ranking

| | 陷阱名称 | RATE |
|---|---|---|
| 1 | イビルキック 1～4 | 1.7 |
| 2 | アッパーウォール 4 | 1.6 |
| | フロートマグベット 4 | 1.6 |
| 3 | アッパーウォール 3 | 1.5 |
| | バンパイアウォール 1～4 | 1.5 |
| | フロートマグベット 3 | 1.5 |
| | フラッシュアロー4 | 1.5 |
| | ヘルレーザー1～4 | 1.5 |
| 4 | アッパーウォール 2 | 1.4 |
| | フロートマグベット 2 | 1.4 |
| | ワープホール 4 | 1.4 |
| | ライジングボール 4 | 1.4 |
| | フラッシュアロー3 | 1.4 |

### 高 Ark RATE 总合 Ranking

| | 陷阱名称 | RATE | 设置场所 |
|---|---|---|---|
| 1 | バラクーダ | 2.5 | 天井 |
| 2 | ジェノサイドアイ 1～4 | 2.3 | 天井 |
| 3 | クエイクボム 4 | 2.1 | 床 |
| 4 | クレーン 4 | 2.0 | 天井 |
| | クエイクボム 3 | 2.0 | 床 |
| | マジックバブル 4 | 2.0 | 床 |
| | トゥームストーン | 2.0 | 天井 |
| | バナナノカワ | 2.0 | 床 |
| 5 | クレーン 3 | 1.9 | 天井 |
| | クエイクボム 2 | 1.9 | 床 |
| | リフトクロー4 | 1.9 | 床 |

### 仕掛け Ranking

| | 陷阱名称 | RATE |
|---|---|---|
| 1 | オイルランプ | 3.2 |
| 2 | シカの角 | 2.8 |
| 3 | 受刑の针 | 2.5 |
| | のかがり火 | 2.5 |
| | 移动ノコギリ | 2.5 |
| 4 | ナベ | 1.8 |
| | すべる阶段 | 1.8 |
| | 打ち上げる床 | 1.8 |
| | 落ちる大滝 | 1.8 |
| | 水车 | 1.8 |
| | 时计のギア | 1.8 |
| | 足场の支柱 | 1.8 |
| 5 | 安置岩 | 1.7 |

# 游戏中敌人职业及属性介绍

## 各职业敌人耐性、防御表

对陷阱耐性：通常时、异常状态时、COMBO 中无效、サ＝サモンリング、油＝油的地面、怒＝击中后对方不怒、对陷阱的防御、在通常、异常状态、COMBO 中的击打

| 职业名 | 对陷阱的耐性 | | | | | | | | | | 对陷阱防御 | 对陷阱回避 | 特殊防御 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 炎 | 雷 | 冷 | 磁 | 光 | 怒 | 油 | 弓 | サ | 空 | | | |
| 战士 | | | | | | | | | | | | 小ジャンプ | |
| 亲卫队员 | | | | | | | | | | | | 小ジャンプ | |
| 女战士 | | | | | | | | | | | | 小ジャンプ | 迂回移动 |
| 骑士 | | | | | | | | | | | 弓矢弹き | | |
| 拳法家 | | | | | | | | | ○ | | | 前ダイブ | |
| 格斗家 | | | | | | | | | | | | 侧转避け | |
| 拷问师 | | | | | | | | | | | | | |
| ギガアーム | | | | | | | | | | | 岩受け止め、壁押さえ | | |
| 盗贼 | | | | | | | | | | | | ステップアウト | |
| ソードマスター | | | | | | | | | | | | | |
| 佣兵 | | | | | | | | | | | | | |
| 魔剑士 | | ○ | | | | | | | | | | サイドステップ | 自动回复 |
| 巨人兵 | | | | | | | | | | | 岩受け止め | | |
| 巨神兵 | | | | | | | | | | | 壁押さえ | | |
| 奴隶战士 | | | | | ○ | | | | | | | 前飞び受け身 | |
| 铁骑兵 | ○ | | | | | | | ○ | | | 爆弹防ぎ | | |
| 剑豪 | | | | | | ○ | | | ○ | | 弓矢弹き | スライドダッシュ | |
| 炎法师 | ○ | | | | | | | | | | | | |
| 魔术师 | | ○ | | | | | | | | | 电击パワーアップ | | |
| レディガード | | | | | | | | | | | 跳ね床ジャンプ | 横飞び受け身 | |
| 炼金术师 | | | | | | | | | | | | 小ジャンプ | 自己回复 |
| 火炎兵 | ○ | | ○ | | | | | ○ | | | | 盾バリア | |
| 狩人 | | | | | | | | | | | | | |
| レンジャー | | | | | | | | | | | | 横飞び受け身 | |
| 爆弹兵 | ○ | | | | | | | | | | 爆弹防ぎ | | |
| 机雷兵 | ○ | | | | ○ | | | | | | 爆弹防ぎ | | |
| 暗使い | | | | | ○ | | | | ○ | | | | |
| 地狱骑士 | | | | | | | | | ○ | | 弓矢弹き | | |
| 贤者 | | | | ○ | | | ○ | | ○ | ○ | | 离脱ワープ | |
| 村男 | | | | | | | | | | | | 尻饼避け | |
| 村女 | | | | | | | | | | | | かがむ | |
| アサシン | | | | | ○ | | | | | | 跳ね床ジャンプ | 横飞び受け身 | |
| シャドウ | | | | | | | | | | | 跳ね床ジャンプ | 横飞び受け身 | |
| 忍者 | | | | | | | | | | | 跳ね床ジャンプ | バク宙避け | |
| 磁力师 | | | | ○ | | | | | | ○ | | | |
| 白魔导师 | | | ○ | | | | | | | | | | 自己·味方回复 |
| 国王 | | | | | | | | | | | | | |
| 王妃 | | | | | | ○ | | | ○ | | | 离脱ワープ | 全回复 |
| 首领 | | | | | | | | | ○ | | | | 自动回复 |
| 凶战士 | | | | | | | | | ○ | | | | 全回复 |
| 凶战士 2 | | | | | | | | | | | | | |

# 游戏中敌人职业及属性介绍

## 敌人职业、耐性表

| NAME | 职业 | 所属 | 登场 | HP | 近攻 | 远攻 | 防御 | 注意 | 速度 | 特殊能力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ゴードン | 拷问士 | 魔真城卫兵 | 1话(1) | 30 | 21 | 0 | 0 | 0 | 30 | 没有特殊能力 |
| ジェイド | 战士 | 魔真城卫兵 | 1话(1) | 70 | 18 | 0 | 8 | 0 | 30 | 没有特殊能力 |
| ハンス | 村男 | 岛民 | 2话(2) | 70 | 9 | 0 | 0 | 0 | 30 | 没有特殊能力 |
| エレナ | 村女 | 岛民 | 2话(2) | 60 | 6 | 0 | 0 | 0 | 35 | 没有特殊能力 |
| シーナ | 盗贼 | AUO | 3话(3) | 60 | 9 | 0 | 2 | 45 | 52 | 没有特殊能力 |
| ウォルフ | 战士 | AUO | 3话(3) | 90 | 21 | 0 | 8 | 35 | 38 | 没有特殊能力 |
| クリスティーナ | 首领 | AUO首领 | 4话(4)<br>15话(15)<br>16话(27) | 180 | 12 | 24 | 15 | 55 | 55 | 自己恢复体力<br>サモンリング无效 |
| ジェガード | 巨人兵 | AUO | 4话(4) | 200 | 0 | 30 | 5 | 0 | 30 | 武器攻击后有地震效果 |
| シルヴィア | 女战士 | 王妃特殊部队 | 5话(5) | 80 | 0 | 12 | 8 | 40 | 48 | 从远处跳来攻击 |
| レスフィーナ | 白魔导师 | 王妃特殊部队 | 5话(5) | 100 | 12 | 9 | 10 | 45 | 38 | 可以给自己全同伴恢复体力<br>对冷气有耐性 |
| ラティッツ | 狩人 | 王妃特殊部队 | 5话(5) | 70 | 6 | 9 | 10 | 50 | 45 | 没有特殊能力 |
| アレス | 格斗家 | 王妃特殊部队 | 5话(5) | 100 | 0 | 18 | 10 | 70 | 48 | 在门口蹦 |
| ガルシア | 骑士 | 岛民 | 6话(6) | 80 | 0 | 21 | 15 | 35 | 38 | 没有特殊能力 |
| オズボーン | 魔术师 | 岛民 | 6话(6) | 70 | 18 | 18 | 8 | 25 | 30 | 对电击有耐性 |
| ガーネット | 盗贼 | 岛民 | 6话(6) | 80 | 0 | 9 | 10 | 45 | 52 | 没有特殊能力 |
| シラード | 战士 | 领主 | 6话(6) | 90 | 0 | 24 | 15 | 40 | 42 | 没有特殊能力 |
| レイウン | 战士 | AUO | 7话(7) | 100 | 0 | 24 | 12 | 35 | 42 | 没有特殊能力 |
| ライサ | レンジャー | AUO | 7话(7) | 100 | 12 | 15 | 5 | 60 | 55 | 没有特殊能力 |
| ジュテッカ | 暗使い | AUO | 7话(7) | 140 | 30 | 15 | 10 | 50 | 35 | 使房间变暗<br>对闪光有耐性<br>サモンリング无效 |
| ローレンツ | 拳法家 | AUO | 7话(7) | 100 | 9 | 18 | 8 | 70 | 45 | 在门口蹦 |
| イゴール | 炎法师 | AUO | 7话(7) | 180 | 18 | 12 | 0 | 10 | 30 | 对炎・爆炸有耐性 |
| シド | アサシン | 王妃特殊部队 | 8话(8) | 80 | 0 | 12 | 8 | 55 | 52 | 临死时会自杀<br>会跳到背后攻击<br>对闪光有耐性 |
| バレッタ | 爆弹兵 | 王妃特殊部队 | 8话(8) | 80 | 24 | 12 | 18 | 35 | 38 | 对炎・爆炸有耐性<br>临死时会自杀 |
| ミゲル | 凶战士 | AUO 干部 | 9话(9)<br>24话(25)<br>22话(33) | 230 | 24 | 30 | 20 | 55 | 50 | サモンリング无效 |
| バルボア | 拷问师 | AUO | 9话(9) | 140 | 24 | 0 | 20 | 20 | 35 | 没有特殊能力 |
| オルテガ | 剑豪 | AUO | 9话(9) | 100 | 27 | 0 | 12 | 25 | 38 | 对怒有耐性<br>サモンリング无效 |
| クピード | 新卫队长 | AUO 干部 | 9话(9) | 160 | 45 | 15 | 22 | 60 | 48 | 会使用プッシュウォール |
| ジェミニ | 忍者 | 王妃特殊部队 | 10话(10) | 60 | 27 | 3 | 0 | 70 | 62 | 从远处飞来攻击<br>会躲避スプリングフロア |

# 游戏中敌人职业及属性介绍

| NAME | 职业 | 所属 | 登场 | HP | 近攻 | 远攻 | 防御 | 注意 | 速度 | 特殊能力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| マドウーラ | 机雷兵 | 王妃特殊部队 | 10话(10) | 100 | 12 | 30 | 12 | 40 | 38 | 对闪光有耐性<br>对炎・爆发有耐性<br>临死时会自杀 |
| ルドガー | 战士 | 王妃特殊部队 | 10话(10) | 90 | 24 | 0 | 15 | 40 | 42 | 没有特殊能力 |
| ヘルシング | 炼金术师 | 王妃特殊部队 | 10话(10) | 80 | 9 | 15 | 12 | 40 | 42 | 自己恢复体力<br>会启动ラップ |
| クロス | アサシン | 王妃特殊部队 | 11话(11) | 90 | 15 | 0 | 8 | 60 | 58 | 临死时会自杀<br>跳到背后攻击<br>对闪光有耐性 |
| シュバルツ | シャドウ | 王妃特殊部队 | 11话(11) | 50 | 24 | 0 | 8 | 55 | 62 | 追击敌人、会使用麻痹 |
| ガラハット | 巨人兵 | 岛民 | 12话(12) | 230 | 30 | 0 | 8 | 10 | 30 | 用武器攻击会有地震效果 |
| クレイボーン | 狩人 | 岛民 | 12话(12) | 90 | 12 | 12 | 12 | 50 | 48 | 没有特殊能力 |
| アルテア | 白魔导师 | 岛民 | 12话(12) | 100 | 9 | 15 | 8 | 50 | 38 | 自己恢复体力<br>恢复同伴的体力<br>对冷气有耐性 |
| レベッカ | 盗贼 | 岛民 | 12话(12) | 80 | 12 | 0 | 12 | 75 | 52 | 没有特殊能力 |
| ゼオン | 佣兵 | 岛民 | 12话(12) | 140 | 36 | 15 | 18 | 40 | 42 | 没有特殊能力 |
| シラード | 战士 | 领主 | 12话(12) | 90 | 24 | 0 | 15 | 40 | 42 | 没有特殊能力 |
| ルーザ | 女战士 | 王妃特殊部队 | 13话(13) | 80 | 18 | 0 | 8 | 40 | 48 | 从远处飞过来攻击 |
| ドルジェフ | 磁力师 | 王妃特殊部队 | 13队(13) | 100 | 18 | 0 | 12 | 35 | 38 | 从远处飞过来攻击<br>对磁力有耐性 |
| ザルドス | 拷问师 | 王妃特殊部队 | 13话(13) | 160 | 27 | 0 | 22 | 25 | 38 | 没有特殊能力 |
| ダイアー | 格斗家 | 王妃特殊部队 | 14话(14) | 100 | 21 | 0 | 10 | 75 | 50 | 在门口蹦 |
| イリアード | 狩人 | 王妃特殊部队 | 14话(14) | 100 | 15 | 12 | 15 | 55 | 48 | 没有特殊能力 |
| アルバトロス | 战士 | AUO | 14话(14) | 100 | 24 | 0 | 18 | 35 | 45 | 没有特殊能力 |
| マデゥーラ | 暗使い | AUO | 14话(14) | 140 | 15 | 30 | 12 | 50 | 35 | 使房间变暗<br>对闪光有耐性<br>サモンリング无效 |
| バルバロッサ | 巨神兵 | 王妃特殊部队 | 14话(14) | 250 | 45 | 0 | 18 | 10 | 30 | 用武器攻击会发生大地震 |
| ホルバイン | 炎法师 | 王妃特殊部队 | 14话(14) | 230 | 18 | 21 | 2 | 10 | 35 | 对炎・爆发有耐性 |
| ガリウス | 魔术师 | AUO | 15话(15) | 80 | 18 | 21 | 10 | 35 | 35 | 对电击有耐性 |
| ボルトヘッド | ギガアーム | AUO | 15话(15) | 250 | 54 | 0 | 5 | 0 | 20 | 会发怒往前冲 |
| ゴア | 奴隶战士 | AUO | 15话(15) | 120 | 21 | 0 | 5 | 25 | 52 | 对闪光有耐性 |
| ムーングラム | 炼金术师 | 王妃特殊部队 | 16话(16) | 80 | 9 | 18 | 12 | 45 | 45 | 自己恢复体力<br>会启动陷阱 |
| ブレイド | アサシン | 王妃特殊部队 | 16话(16) | 90 | 18 | 0 | 8 | 60 | 60 | 临死时会自杀<br>会跳到背后攻击<br>对闪光有耐性 |
| カルマ | 忍者 | 王妃特殊部队 | 16话(16) | 70 | 30 | 3 | 2 | 75 | 65 | 从远处飞过来攻击 |
| オフェーリア | 女战士 | 王妃特殊部队 | 16话(16) | 80 | 18 | 0 | 15 | 45 | 50 | 从远处飞过来攻击 |
| セシリア | レディガード | 王妃特殊部队 | 16话(16)<br>20话(20) | 120 | 30 | 15 | 12 | 80 | 65 | 没有特殊能力 |
| ガードック | 新卫队员 | 王妃特殊部队 | 17话(17)<br>15话(26) | 120 | 24 | 0 | 20 | 35 | 48 | 没有特殊能力 |

# 游戏中敌人职业及属性介绍

| NAME | 职业 | 所属 | 登场 | HP | 近攻 | 远攻 | 防御 | 注意 | 速度 | 特殊能力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クリューガー | 亲卫队员 | 王妃特殊部队 | 17话(17)<br>15话(26) | 100 | 21 | 0 | 20 | 45 | 48 | 没有特殊能力 |
| スコルピオ | 魔剑士 | 王妃特殊部队 | 17话(17) | 100 | 36 | 36 | 25 | 55 | 45 | 对电击有耐性<br>体力会自动恢复<br>会启动陷阱 |
| セルバンテス | 铁骑兵 | 王妃特殊部队 | 17话(17)<br>15话(26) | 100 | 24 | 0 | 25 | 0 | 30 | 对炎・爆发有耐性<br>アローが无效 |
| ゲルファウスト | 地狱骑士 | 王妃特殊部队 | 17话(17)<br>15话(26) | 200 | 90 | 0 | 32 | 35 | 30 | 受伤后无敌<br>会传送<br>サモンリング无效 |
| アモン | 剑豪 | AUO | 18话(18)<br>16话(27) | 120 | 30 | 0 | 15 | 25 | 42 | 对怒有耐性<br>サモンリング无效 |
| ヴァルボア | 魔术师 | AUO | 18话(18) | 80 | 18 | 24 | 12 | 40 | 38 | 对电击有耐性 |
| アーニス | レンジャー | AUO | 18话(18)<br>16话(27) | 120 | 15 | 15 | 8 | 70 | 58 | 没有特殊能力 |
| バシュラール | 巨人兵 | AUO | 18话(18) | 250 | 30 | 0 | 8 | 20 | 30 | 攻击后有地震效果 |
| アンティノーラ | 白魔导师 | 王妃亲卫队 | 19话(19)<br>22话(33) | 120 | 9 | 18 | 10 | 45 | 42 | 自己恢复体力<br>使同伴恢复体力<br>对冷气有耐性 |
| ジークハルト | 铁骑兵 | 王妃亲卫队 | 19话(19) | 120 | 27 | 0 | 35 | 0 | 35 | 对炎・爆发有耐性<br>アローが无效 |
| アシュレイ | 亲卫队员 | 王妃亲卫队 | 19话(19)<br>19话(30) | 120 | 24 | 0 | 20 | 45 | 48 | 没有特殊能力 |
| ヴァイオレット | 爆弹兵 | 王妃亲卫队 | 19话(19) | 90 | 12 | 27 | 20 | 50 | 42 | 对炎・爆发有耐性<br>临死时会自杀 |
| ファランギース | ソードマスター | 王妃亲卫队小队长 | 19话(19)<br>22话(33) | 160 | 45 | 21 | 22 | 60 | 45 | 没有特殊能力 |
| ゴルディアス | 巨神兵 | 王妃亲卫队小队长 | 19话(19)<br>22话(33) | 280 | 54 | 0 | 20 | 20 | 35 | 攻击后会发生大地震 |
| ギジェン | 拳法家 | 王妃特殊部队 | 20话(20) | 140 | 21 | 12 | 8 | 70 | 48 | 在门口蹦 |
| ヴァイス | シャドウ | 王妃特殊部队 | 20话(20) | 50 | 24 | 0 | 2 | 60 | 65 | 追杀敌人,有麻痹效果 |
| ルーイン | 机雷兵 | 王妃特殊部队 | 20话(20) | 100 | 15 | 30 | 15 | 45 | 38 | 对闪光有耐性<br>对炎・爆炸有耐性<br>临死前会自杀 |
| デルヴォー | 炼金术师 | 王妃特殊部队 | 20话(20) | 90 | 12 | 18 | 15 | 50 | 45 | 自己恢复体力<br>会启动陷阱 |
| スパイラル | 忍者 | 王妃特殊部队 | 20话(20) | 60 | 30 | 6 | 2 | 75 | 65 | 从远处飞过来攻击 |
| シュラウド | 奴隶战士 | 岛民 | 21话(21) | 140 | 24 | 0 | 8 | 25 | 55 | 对闪光有耐性 |
| グスタフ | 村男 | 岛民 | 21话(21) | 70 | 9 | 0 | 5 | 25 | 35 | 没有特殊能力 |
| デスマスク | ギガアーム | 岛民 | 21话(21) | 300 | 90 | 0 | 5 | 0 | 20 | 会发怒 |
| エドガー | 魔剑士 | アレンダル国宰相 | 21话(21) | 180 | 45 | 45 | 28 | 50 | 45 | 对电击有耐性<br>体力自动恢复<br>会启动陷阱 |
| ラヴァーン | 魔剑士 | 王妃亲卫队 | 21话(21)<br>19话(30) | 120 | 45 | 45 | 25 | 55 | 48 | 对电击有耐性<br>体力自动恢复<br>会启动陷阱 |

# 游戏中敌人职业及属性介绍

| NAME | 职业 | 所属 | 登场 | HP | 近攻 | 远攻 | 防御 | 注意 | 速度 | 特殊能力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ディザック | 火炎兵 | 王妃亲卫队 | 21话(21)<br>15话(26) | 160 | 24 | 36 | 30 | 30 | 35 | 对炎・爆炸有耐性<br>对冷气有耐性<br>アローが无效 |
| ヴェルギリウス | 贤者 | 王妃亲卫队副官 | 21话(21)<br>19话(30) | 120 | 0 | 0 | 22 | 80 | 38 | 对磁力有耐性<br>会转移<br>サモンリング无效 |
| ブラッドレー | 骑士 | 魔真城警备兵 | 22话(22)<br>17话(28) | 120 | 27 | 0 | 25 | 40 | 35 | 没有特殊能力 |
| スタンフォード | 骑士 | 魔真城警备兵 | 22话(22)<br>17话(28) | 100 | 30 | 0 | 28 | 35 | 35 | 没有特殊能力 |
| ガンドルフ | 地狱骑士 | 王妃亲卫队队长 | 22话(22)<br>22话(33) | 230 | 150 | 0 | 38 | 45 | 35 | 受伤后无敌<br>会转移<br>サモンリング无效 |
| チェストバーン | 巨人兵 | 近卫兵 | 22话(22)<br>21话(32) | 250 | 36 | 0 | 101 | 20 | 30 | 攻击后有地震效果 |
| アッテンボロー | 磁力师 | 近卫兵 | 22话(22)<br>21话(32) | 120 | 31 | 0 | 18 | 40 | 42 | 从远处飞过来攻击<br>对磁力有耐性 |
| ミルドレッド | 骑士 | 近卫兵 | 23话(23)<br>21话(32) | 120 | 27 | 0 | 28 | 40 | 35 | 没有特殊能力 |
| ドゥイーガー | 巨神兵 | 近卫兵 | 23话(23) | 250 | 45 | 0 | 20 | 10 | 30 | 攻击后有大地震效果 |
| ガーランド | 火炎兵 | 王妃亲卫队 | 23话(23)<br>19话(30) | 180 | 27 | 45 | 32 | 30 | 35 | 对炎・爆发有耐性<br>对冷气有耐性<br>アローが无效 |
| ラファーガ | 亲卫队员 | 王妃亲卫队 | 23话(23)<br>20话(31) | 140 | 27 | 0 | 20 | 55 | 48 | 没有特殊能力 |
| ベルシュタイン | 地狱骑士 | 王妃亲卫队 | 23话(23) | 230 | 90 | 0 | 38 | 45 | 30 | 受伤后无敌<br>会转移<br>サモンリング无效 |
| ニルヴァーナ | 暗使い | 王妃亲卫队 | 23话(23)<br>20话(31) | 160 | 21 | 36 | 15 | 55 | 35 | 会使房间变暗<br>对闪光有耐性<br>サモンリング无效 |
| ロードバラン | 铁骑兵 | 王妃亲卫队小队长 | 23话(23)<br>20话(31) | 140 | 30 | 0 | 38 | 0 | 35 | 对炎・爆发有耐性<br>アローが无效 |
| マルガリータ | 王妃 | アレンダル王家 | 23话(23)<br>22话(33) | 230 | 21 | 90 | 12 | 75 | 50 | 体力会自动恢复<br>サモンリング 无效<br>对怒有耐性 |
| グレイホーク | 佣兵 | AUO | 24话(24)<br>24话(25)<br>16话(27) | 140 | 36 | 15 | 20 | 40 | 42 | 没有特殊能力 |
| エリシュオン | 贤者 | AUO | 24话(24)<br>16话(27) | 90 | 0 | 90 | 22 | 70 | 38 | 对磁力有耐性<br>会转移<br>サモンリング无效 |
| ダイダロス | ギガアーム | AUO | 24话(24)<br>24话(25)<br>16话(27) | 300 | 150 | 0 | 8 | 0 | 20 | 会发怒,过来攻击 |

# 游戏中敌人职业及属性介绍

| NAME | 职业 | 所属 | 登场 | HP | 近攻 | 远攻 | 防御 | 注意 | 速度 | 特殊能力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ラーミア | 白魔导师 | AUO | 24 话(24)<br>24 话(25) | 120 | 12 | 15 | 8 | 50 | 38 | 会自己恢复体力<br>使同伴恢复体力<br>对冷气有耐性 |
| ミゲル | 凶战士 | AUO干部 | 24 话(24) | 250 | 21 | 0 | 20 | 55 | 52 | サモンリング无效 |
| ヴィルヘルム | 魔剑士 | 近卫兵 | 24 话(25)<br>21 话(32) | 140 | 45 | 45 | 28 | 50 | 48 | 对电击有耐性<br>体力会自动恢复<br>会启动陷阱 |
| マクレーン | 骑士 | 近卫兵 | 24 话(25)<br>21 话(32) | 140 | 30 | 0 | 28 | 40 | 38 | 没有特殊能力 |
| ヴァネッサ | 盗贼 | AUO | 16 话(27) | 90 | 15 | 0 | 12 | 80 | 55 | 没有特殊能力 |
| シヴァ | 佣兵 | AUO | 16 话(27) | 160 | 36 | 15 | 18 | 45 | 42 | 没有特殊能力 |
| クレアヴィル | 女战士 | 魔真城警备兵 | 17 话(28) | 90 | 21 | 0 | 15 | 50 | 50 | 从远处飞过来攻击 |
| バジョス | 机雷兵 | 魔真城警备兵 | 17 话(28) | 100 | 15 | 36 | 15 | 50 | 42 | 对闪光有耐性<br>对炎・爆炸有耐性<br>临死前会自杀 |
| ランスホーン | 铁骑兵 | 魔真城警备兵 | 17 话(28) | 120 | 24 | 0 | 35 | 0 | 30 | 对炎・爆炸有耐性<br>アローが无效 |
| アルジャイール | 炼金术师 | 反国王派 | 18 话(29) | 90 | 15 | 21 | 12 | 50 | 45 | 会自己恢复体力<br>会启动陷阱 |
| ボルガノン | ギガアーム | 反国王派 | 18 话(29) | 300 | 150 | 0 | 10 | 0 | 25 | 会发怒后攻击 |
| ティリス | 爆弹兵 | 反国王派 | 18 话(29) | 90 | 15 | 30 | 20 | 55 | 38 | 对炎・爆炸有耐性<br>临死前会自杀 |
| ヨーゼフ | 农夫 | 反国王派 | 18 话(29) | 80 | 12 | 0 | 2 | 20 | 38 | 没有特殊能力 |
| ヴィンセント | 骑士 | 岛民 | 18 话(29) | 120 | 30 | 0 | 18 | 40 | 38 | 没有特殊能力 |
| ファーガス | 巨人兵 | 反国王派 | 18 话(29) | 230 | 36 | 0 | 8 | 25 | 30 | 攻击时会地震 |
| バーグマン | 奴隶战士 | 反国王派 | 18 话(29) | 120 | 27 | 0 | 8 | 25 | 55 | 对闪光有耐性 |
| ランドー | 拳法家 | 反国王派 | 18 话(29) | 120 | 21 | 15 | 10 | 65 | 48 | 在门口蹦 |
| ルドルフォス | 魔术师 | 王妃亲卫队 | 19 话(30) | 90 | 18 | 21 | 12 | 40 | 38 | 对电击有耐性 |
| シエスタ | 白魔导师 | 王妃亲卫队 | 20 话(31) | 100 | 12 | 15 | 10 | 50 | 42 | 会自己恢复体力<br>会使同伴恢复体力<br>对冷气有耐性 |
| ガルバルディ | 巨神兵 | 王妃亲卫队 | 20 话(31) | 280 | 54 | 0 | 20 | 20 | 30 | 攻击后会有大地震 |
| ブラウニング | 火炎兵 | 近卫兵 | 21 话(32) | 160 | 27 | 36 | 30 | 35 | 38 | 对炎・爆炸有耐性<br>对冷气有耐性<br>アローが无效 |
| ガルバザード | 地狱骑士 | 近卫兵 | 21 话(32) | 200 | 90 | 0 | 38 | 40 | 30 | 受伤后无敌<br>会转移<br>サモンリング无效 |
| フレデリック | 国王 | アレンダル王家 | 21 话(32) | 200 | 18 | 15 | 15 | 0 | 30 | 会自己恢复体力 |
| ゴットフリート | 贤者 | 王妃亲卫队 | 22 话(33) | 100 | 0 | 90 | 20 | 75 | 38 | 对磁力有耐性<br>会转移<br>サモンリング无效 |
| ペールゼン | 磁力师 | 王妃亲卫队 | 22 话(33) | 140 | 24 | 0 | 22 | 50 | 42 | 从远处飞过来攻击<br>对磁力有耐性 |

# 游戏中敌人职业及属性介绍

## 各职业敌人攻击行动表

| 职业名称 | 武器 | 近距离攻击 | 中距离攻击 | 远距离攻击 | 特殊行动 | 特殊移动 | 怒り行动 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 战士 | 长剑 | 袈裟斩り/水平斩り | – | – | – | 90度方向转换 | 袈裟斩り |
| 亲卫队员 | サーベル | 突刺/十字斩り | 飞び　み斩り | – | – | – | 突く |
| 女战士 | レイピア | 突刺/逆水平斩り | – | – | – | 段差飞び越し | 切り上げ |
| 骑士 | 长斧 | 上段斩り/水平斩り | 飞身回转 | – | – | – | 上段斩り |
| 拳法家 | 素手 | 孔手刀/孔突飞ばし | 气弹 | – | – | 门口移动 | 孔手刀 |
| 格斗家 | 素手 | 后转踢/かかと落とし | 飞踢 | – | – | 门口移动 | 後ろ回し蹴り |
| 拷问师 | 棘メイス | 向下打/乱打 | – | – | – | 见回す | 打ち下ろし |
| ギガアーム | 巨大义手 | ラリアット/ネックハンギングツリ… | – | – | – | 猛进 | ダッシュ |
| 盗贼 | 三日月刀 | 袈裟斩り/乱れ斩り | ステップイン乱舞 | – | 牵制 | – | 上段斩り |
| ソードマスター | 巨大剑 | 袈裟斩り | 剑压斩り/跳斩り | – | – | – | 上段斩り |
| 佣兵 | 巨大剑 | 袈裟斩り | 剑压斩り/跳斩り | – | – | – | 上段斩り |
| 魔剑士 | 魔法剑 | 袈裟斩り | 炎斩り | – | 启动陷阱 | – | 袈裟斩り |
| 巨人兵 | 木ハンマー | 向下打/飞身突进 | – | – | 地震 | – | 打ち下ろし |
| 巨神兵 | 铁ハンマー | 打ち下ろし/回转前进 | コマ回り追尾 | – | 引发大地震 | – | 吹き飞ばし回 |
| 奴隶战士 | 素手(蹴り) | 上段蹴り | 前转蹴り | – | – | 特殊听力 | 上段蹴り |
| 铁骑兵 | ランス | 突进/すくい上げ/急所突き | – | – | – | カニ步き | 突き |
| 剑豪 | 日本刀 | 拨打/燕返 | 驱け拔け斩り | – | – | すり足移动 | – |
| 炎法师 | 松明 | 丸太打/吹火 | 爆炎飞ばし/火吹き走り | – | – | – | 松明で殴る |
| 魔术师 | 雷の杖 | 杖打ち | 十字放电/元形放电 | 充电电气玉 | – | – | 杖で殴る |
| レディガード | ナイフ投げナイフ | 踏み切み斩り | 投掷扇形刀/投掷毒刀 | 投掷结界刀 | – | 隐密移动 | 喉元斩り |
| 炼金术师 | 粉药 | パンチ | 投毒袋 | – | トラップ逆起动 | – | 殴る |
| 火炎兵 | 盾(マドゥ) | 盾打ち | – | 炎の波/直下型火柱 | – | – | 盾で殴る |
| 狩人 | ボウガン | 蹴り倒し | – | ボウガン连射/ボウガン三连射 | 狙い打ち | – | 蹴り倒し |
| レンジャー | ブーメラン | ブーメラン斩り | – | ブーメラン投げ/ダブルブーメラン | – | 段差飞び越し | ブーメラン斩り |
| 爆弹兵 | 手榴弹 | 回し蹴り/叩きつけ闪光弹 | – | 爆弹 | 自爆 | – | 殴る |
| 机雷兵 | 浮游机雷 | 地狱突き/叩きつけ闪光弹 | – | 直进机雷/诱导机雷 | 自爆 | – | 地狱突き |
| 暗使い | 黒の杖 | 足扯い | – | 暗黑诱导弹 | ダークネス | – | 杖で殴る |
| 地狱骑士 | 大镰 | 袈裟斩り | – | 冲刺斩り | – | 异次元ワープ背後取りワープ | 袈裟斩り |
| 贤者 | 水晶玉 | シェルストーム | – | ホーミングシェル/トリプルレーザー | – | 背後取りワープ | ファンネル回转 |
| 村男 | 三叉农具 | 振り下ろし | – | – | 水平振り回し牵制 | 加速走り | 叩き |
| 村女 | 石 | 突き飞ばし | 投石 – | – | 转倒 | 体当たり | – |
| アサシン | ハルパー | 半月蹴り/首斩り | – | – | 自刃 | 隐密行动 | 半月蹴り |
| シャドウ | 腕刀 | 交差斩り | 飞び切み交差斩り/飞び切み影缚り | – | – | 隐密行动 | 交差首斩り |
| 忍者 | 钩爪手里剑 | 钩爪斩り | – | 扇状手里剑げ/跳弹手里剑 | – | 跳落隐密行动 | 钩爪引っ搔き |
| 磁力师 | 磁力板 | パンチ | 磁界发生 | – | – | 浮游降り | 殴る |
| 白魔导师 | 冰の镜 | 杖打ち | – | 冰结弹 | – | 仲间の所まで逃げる | 平手打ち |
| 国王 | 手甲 | 突き飞ばし | 冰结弹 | – | – | 转倒 | 突き飞ばし |
| 王妃 | 指轮 | 冲击波 | 扇状レーザー | 贯通レーザー | – | 背後传送 | – |
| 首领 | ステッキ | ステッキ打ち | 毒ガス | – | – | 段差飞び越し | ステッキ打ち |
| 凶战士 | 火筒 | サイドキック | 着弹炮/闪光弹 | 着弹炮/炸裂弹 | – | – | サイドキック |
| 凶战士2 | ナイフ | サイドキック/ナイフ突き/ナイフ乱れ突き | – | – | – | – | – |

# 专家模式过关条件介绍

## 所有关卡及各项数据

TIME＝制限时间、HP＝敌人 HP、行动＝敌人行动(攻击 or 往复)

| | 过关条件 | 馆 | 部屋 | TIME | 敌人 | HP | 行动 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 击倒敌人 | 修得の馆 | 修得の部屋 | 30 | 战士 | | 攻击 |
| 2 | 4 连击 COMBO 以上 | 修得の馆 | 修得の部屋 | 40 | 战士 | 无限 | 攻击 |
| 3 | CLEAR HIT 3 回以上 | 修得の馆 | 修得の部屋 | 30 | 狩人 | 无限 | 攻击 |
| 4 | 得 500Ark 以上 | 修得の馆 | 修得の部屋 | 40 | 狩人 | 无限 | 攻击 |
| 5 | 让敌人移动到玄关的门口 | 修得の馆 | 修得の部屋 | 40 | 战士 | 无限 | 往复 |
| 6 | 不受伤害,打倒敌人 | 魔真城 | 地下牢 | 30 | 狩人 | | 攻击 |
| 7 | 用房间的机关达到 3 次以上连击 | 工房 | 作业部屋 | 50 | 战士 | 无限 | 攻击 |
| 8 | 利用房顶上的トドメ攻击敌人 | 工房 | 作业部屋 | 50 | 狩人 | | 攻击 |
| 9 | 连续使用同一屋内的机关达到 2 次以上的 COMBO | 工房 | 仓库 | 60 | 战士 | 无限 | 攻击 |
| 10 | 一次给与敌人 100 点以上的伤害 | 工房 | 仓库 | 50 | 狩人 | 无限 | 攻击 |
| 11 | 击倒敌人 | 炼狱城 | 光さす中庭 | 30 | 骑士 | | 攻击 |
| 12 | 5COMBO 以上 | 炼狱城 | 天堂 | 40 | レンジャー | 无限 | 攻击 |
| 13 | 在空中攻击敌人 | 炼狱城 | 天堂 | 40 | 骑士 | 无限 | 攻击 |
| 14 | 得到 3000 以上 Ark | 炼狱城 | 玄关 | 50 | 骑士 | 无限 | 攻击 |
| 15 | 让敌人移动到台阶上 | 炼狱城 | 断崖の部屋 | 80 | 骑士 | 无限 | 往复 |
| 16 | 不受伤害击倒敌人 | 炼狱城 | 断崖の部屋 | 40 | レンジャー | | 攻击 |
| 17 | 对 2 个ケルベロス使用 COMBO | 炼狱城 | 炼狱の部屋 | 60 | 骑士 | 无限 | 攻击 |
| 18 | 使用トドメ攻击敌人 | 炼狱城 | 炼狱の部屋 | 50 | レンジャー | | 攻击 |
| 19 | 利用房间的机关得到 2COMBO 以上 | 炼狱城 | 受刑の部屋 | 50 | レンジャー | 无限 | 攻击 |
| 20 | 一次攻击 200 点伤害以上 | 炼狱城 | 受刑の部屋 | 60 | レンジャー | 无限 | 攻击 |
| 21 | 击倒敌人 | 黑死城 | 白の部屋 | 40 | 盗贼 | | 攻击 |
| 22 | 6COMBO 以上 | 黑死城 | 白の部屋 | 50 | 盗贼 | 无限 | 攻击 |
| 23 | 利用房间的机关得到 3COMBO 以上 | 黑死城 | 黄の部屋 | 40 | 盗贼 | 无限 | 攻击 |
| 24 | 5000Ark 以上 | 黑死城 | 黄の部屋 | 90 | 魔术师 | 无限 | 攻击 |
| 25 | 让敌人行动到桥上 | 黑死城 | 青の部屋 | 60 | 盗贼 | 无限 | 往复 |
| 26 | 不受伤害打倒敌人 | 黑死城 | 青の部屋 | 40 | 魔术师 | | 攻击 |
| 27 | 在空中使用 2 次 COMBO | 黑死城 | 赤の部屋 | 60 | 盗贼 | 无限 | 攻击 |
| 28 | 使用トドメ攻击敌人 | 黑死城 | 赤の部屋 | 40 | 魔术师 | | 攻击 |
| 29 | 利用机关达到 3 次 COMBO 以上 | 黑死城 | 黑の部屋 | 80 | 魔术师 | 无限 | 攻击 |
| 30 | 200Ark 以内消灭敌人 | 黑死城 | 黑の部屋 | 60 | 魔术师 | | 攻击 |
| 31 | 击倒敌人 | 暗黑遗迹 | 暗黑崇拜 | 50 | 魔剑士 | | 攻击 |
| 32 | 7COMBO 以上 | 暗黑遗迹 | 遗迹崇拜 | 40 | 魔剑士 | 无限 | 攻击 |
| 33 | 用房间的机关达到 4COMBO 以上 | 暗黑遗迹 | 死せる都 | 60 | 炼金术师 | 无限 | 攻击 |
| 34 | 7000Ark 以上 | 暗黑遗迹 | 死せる都 | 80 | 魔剑士 | 无限 | 攻击 |
| 35 | 使用安置岩攻击 | 暗黑遗迹 | 地下墓 | 30 | 炼金术师 | 无限 | 往复 |
| 36 | 不受伤害击倒敌人 | 暗黑遗迹 | 地下墓 | 30 | 炼金术师 | | 攻击 |
| 37 | CLEAR HIT 含 3COMBO | 暗黑遗迹 | 神の门 | 40 | 炼金术师 | 无限 | 攻击 |

# 专家模式过关条件介绍

| クリア条件 | 馆 | 部屋 | TIME | 敌人 | HP | 行动 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 38 使用神の门攻击 | 暗黑遗迹 | 神の门 | 50 | 魔剑士 | | 攻击 |
| 39 利用房间的机关得到 3 次 COMBO 以上 | 暗黑遗迹 | 守护の阶段 | 60 | 魔剑士 | 无限 | 攻击 |
| 40 300Ark 以内敌倒 | 暗黑遗迹 | 守护の阶段 | 40 | 炼金术师 | | 攻击 |
| 41 8COMBO 以上敌人倒 | 修得の馆 | 修得の部屋 | 30 | 战士 | | 攻击 |
| 42 不受伤害达到 2COMBO 以上 | 炼狱城 | 光さす中庭 | 60 | 狩人 | 无限 | 攻击 |
| 43 使用机关达到 3HIT 打到敌人 | 炼狱城 | 受刑の部屋 | 30 | 骑士 | | 攻击 |
| 44 使用ノーダメージ在 200Ark 以内击倒敌人 | 暗黑遗迹 | 神の门 | 80 | レンジャー | | 攻击 |
| 45 得到 2000Ark 以上、使用墙壁上的棘攻击敌人 | 黑死城 | 黄の部屋 | 70 | 盗贼 | | 攻击 |
| 46 使用ギロチン达到 5 COMBO 以上 | 黑死城 | 赤の部屋 | 60 | 魔术师 | | 攻击 |
| 47 在 4COMBO 之内不受伤害打倒敌人 | 工房 | 仓库 | 60 | 魔剑士 | 无限 | 攻击 |
| 48 3000Ark 以上敌倒 | 工房 | 作业部屋 | 60 | 炼金术师 | | 攻击 |
| 49 击倒敌人 | 暗黑遗迹 | 暗黑崇拜 | 40 | 暗使い | | 攻击 |
| 50 全部击倒敌人 | 炼狱城 | 玄关 | 300 | 狩人 | | 攻击 |
| | | 光さす中庭 | | 盗贼 | | 攻击 |
| | | 受刑の部屋 | | 魔剑士 | | 攻击 |
| | | 炼狱の部屋 | | 魔术师 | | 攻击 |
| | | 断崖の部屋 | | レンジャー | | 攻击 |
| | | 天堂 | | 忍者 | | 攻击 |
| 51 击倒敌人 | 魔真城 | 机械室 | 60 | 巨神兵 | | 攻击 |
| 52 启动ボクン陷阱达到 5COMBO 以上 | 魔真城 | 地下等 | 60 | 巨神兵 | 无限 | 攻击 |
| 53 利用房间机关在 3HIT 内击到敌人 | 魔真城 | 玄关 | 80 | 爆弹兵 | | 攻击 |
| 54 2000Ark 以上 | 魔真城 | 处刑牢 | 60 | 巨神兵 | 无限 | 攻击 |
| 55 使用钓り钟攻击敌人 | 魔真城 | 刻鸣塔 | 60 | 爆弹兵 | | 往复 |
| 56 不受伤害击倒敌人 | 魔真城 | 牢狱の通路 | 50 | 爆弹兵 | | 攻击 |
| 57 10COMBO 以上并得 5000ARK | 魔真城 | 控えの间 | 80 | 爆弹兵 | 无限 | 攻击 |
| 58 3000Ark 以上 + 巨大ノコでとどめ | 魔真城 | コロシアム | 80 | 巨神兵 | | 攻击 |
| 59 利用陷阱达到 3COMBO | 魔真城 | 动力中枢 | 50 | 巨神兵 | 无限 | 攻击 |
| 60 在陷阱启动 5 回内击倒敌人 | 魔真城 | 谒见の间 | 50 | 爆弹兵 | | 攻击 |
| 61 击倒敌人 | 隐れ家 | 入り口 | 20 | シャドウ | | 攻击 |
| 62 得到 5COMBO 以上 | 隐れ家 | 入り口 | 40 | 机雷兵 | 无限 | 攻击 |
| 63 在空中达到 3 回以上 HIT 含 COMBO | 隐れ家 | 寻问室 | 50 | シャドウ | 无限 | 攻击 |
| 64 启动ボタン陷阱得到 2000 以上 ARK | 隐れ家 | 寻问室 | 60 | シャドウ | 无限 | 攻击 |
| 65 使用机关得到 3COMBO、不受伤害击倒敌人 | 隐れ家 | 作战室 | 70 | シャドウ | 无限 | 往复 |
| 66 不受伤害击倒敌人 | 隐れ家 | 作战室 | 40 | 机雷兵 | | 攻击 |
| 67 得到 3000Ark 以上并击倒敌人 | 实家 | 居间 | 80 | 机雷兵 | | 攻击 |
| 68 使用鹿の角攻击敌人 | 实家 | 居间 | 70 | 机雷兵 | | 攻击 |
| 69 使用 2 回つのタル攻击敌人 | 实家 | 纳屋 | 50 | シャドウ | 无限 | 攻击 |
| 70 启动陷阱 3 回以内以击倒敌人 | 实家 | 纳屋 | 80 | 机雷兵 | | 攻击 |
| 71 击倒敌人 | 修得の馆 | 修得の部屋 | 40 | 格斗家 | | 攻击 |

# 专家模式过关条件介绍

| クリア条件 | 馆 | 部屋 | TIME | 敌人 | HP | 行动 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 72 使用陷阱达 3COMBO | 工房 | 作业部屋 | 60 | 剑豪 | 无限 | 攻击 |
| 73 使用陷阱达 4COMBO | 工房 | 仓库 | 70 | 格斗 | 无限 | 攻击 |
| 74 使用陷阱达 5COMBO | 炼狱城 | 玄关 | 80 | 格斗家 | 无限 | 攻击 |
| 75 使用大瀑布攻击敌人 | 炼狱断 | 崖の部屋 | 80 | 剑豪 | | 往复 |
| 76 不受伤害击倒敌人 | 炼狱城 | 天堂 | 40 | 剑豪 | | 攻击 |
| 77 用全部陷阱打击敌人 | 炼狱城 | 受刑の部屋 | 70 | 剑豪 | 无限 | 攻击 |
| 78 使用 2 回トロッコ攻击敌人 | 黑死城 | 黄の部屋 | 50 | 格斗家 | 无限 | 攻击 |
| 79 使用落とし穴攻击敌人 | 黑死城 | 黑の部屋 | 50 | 暗使い | | 攻击 |
| 80 击倒全部敌人 | 暗黑遗迹 | 神の门 | 300 | 巨神兵 | | 攻击 |
| | | 死せる都 | | 爆弹兵 | | 攻击 |
| | | 地下墓 | | 忍者 | | 攻击 |
| | | 守护の阶段 | | 机雷兵 | | 攻击 |
| | | 暗黑崇拜地 | | 狱骑士 | | 攻击 |
| 81 击倒敌人 | 魔真城 | 控えの间 | 50 | 铁骑兵 | | 攻击 |
| 82 得到 5000Ark 以上击倒敌人 | 魔真城 | 机械室 | 40 | 白魔道士 | | 攻击 |
| 83 利用陷阱达到 4 连击以上 | 魔真城 | コロシアム | 80 | 白魔道士 | | 攻击 |
| 84 CLEAR HIT 4 回以上 | 魔真城 | 刻鸣塔 | 30 | 铁骑兵 | 无限 | 攻击 |
| 85 2000Ark 以上 | 魔真城 | 玄关 | 60 | 铁骑兵 | 无限 | 往复 |
| 86 不受伤害打倒敌人 | 实家 | 居间 | 10 | 白魔道士 | | 攻击 |
| 87 启动陷阱 5 回内不受伤害击倒敌人 | 实家 | 纳屋 | 90 | 铁骑兵 | | 攻击 |
| 88 一次验敌人 300 点以上伤害 | 隐れ家 | 作战室 | 80 | 白魔道士 | | 攻击 |
| 89 在 200Ark 以内击倒敌人 | 隐れ家 | 寻问室 | 50 | 白魔道士 | | 攻击 |
| 90 使用ノーダメージ给敌人 200 点以上的伤害 | 隐れ家 | 入り口 | 90 | 铁骑兵 | 无限 | 攻击 |
| 91 10000Ark 以上 | 修得の馆 | 修得の部屋 | 100 | 巨神兵 | 无限 | 攻击 |
| 92 启动タボタン击倒敌人 | 暗黑遗迹 | 神の门 | 60 | 爆弹兵 | | 攻击 |
| 93 使用斩杀换气扇击倒敌人 | 黑死城 | 青の部屋 | 30 | アサシン | | 攻击 |
| 94 使用陷阱在 4COMBO 内解决掉敌人 | 暗黑遗迹 | 守护の阶段 | 80 | 机雷兵 | 无限 | 攻击 |
| 95 使用ファイアーブレス击倒敌人 | 地下墓标 | 地下墓标 | 80 | 格斗家 | | 往复 |
| 96 使用 2 个暗的かがり火击倒敌人 | 暗黑遗迹 | 暗黑崇拜 | 80 | 剑豪 | 无限 | 攻击 |
| 97 使用 2 个机关击倒敌人 | 魔真城 | 地下牢 | 100 | 铁骑兵 | 无限 | 攻击 |
| 98 使用 4 个柱子击倒敌人 | 黑死城 | 白の部屋 | 80 | 白魔道士 | | 攻击 |
| 99 在启动陷阱 5 回内击倒敌人 | 魔真城 | 谒见の间 | 20 | 暗使い | | 攻击 |
| 100 击倒全部敌人 | 黑死城 | 白の部屋 | 300 | 暗使い | | 攻击 |
| | | 黄の部屋 | | 格斗家 | | 攻击 |
| | | 赤の部屋 | | 铁骑兵 | | 攻击 |
| | | 青の部屋 | | 忍者 | | 攻击 |
| | | 黑の部屋 | | 地狱骑士 | | 攻击 |
| | | 仪式の间 | | 贤者 | | 攻击 |

蒼魔灯 SOUMATOU

# 近期 PS 游戏金手指

## GT 赛车 2

**金钱无限**
801D19C8 967F
301D19CA 0098
**LAP 时间不增**
80046EB4 0000
**全驾照**
B00A00A4 00000000
801CB158 0400
B00A00A4 00000000
801CB7C0 0400
B00A00A4 00000000
801CBE28 0400
B00A00A4 00000000
801CC490 0400
B00A00A4 00000000
801CCAF8 0400
B00A00A4 00000000
801CD160 0400

## 航空管制官

**合格点**
8009B79C 270F
**不满度**
8009B798 0000
**选项全开**
3002656C 0001

## 女神传说

**游戏时间为零**
301F5F85 004B
801F5F86 0000
**Mp 使用无限**
801F5F80 423F
801F5F82 000F
**Cp 使用无限**
B01900EC 00000000
801DFF6C 03E7
**评价值不减**
801F6264 0064
**所有 Skill**
301E62C5 00FF
801E62C6 FFFF
801E62C8 FFFF
301E62CA 00FF
**随时记录**
D01F6274 0210
801F6274 0211
**战斗中 Ct 为零**
D00EB806 0001
B00406B8 00000000
300EAD9A 0000
**道具的调整**
**第一个位置**
801F62A2 XXXX
以后位置逐一加入 2h
**例:**
801F62A4 XXXX
801F62A6 XXXX
801F62A8 XXXX
801F62AA XXXX
801F62AC XXXX
801F62AE XXXX
801F62B0 XXXX
801F62B2 XXXX
801F62B4 XXXX
801F62B6 XXXX
801F62B8 XXXX
801F62BA XXXX
801F62BC XXXX
801F62BE XXXX
**可携带的道具**
0000 ナシ
0001 エリクサ
0002 バニッシュ
0003 ユニオン一プラム
0004 プライム一エリクサー
0005 プライム一バッシュ
0006 ノーブル一エリクサー
0007 ノーブル一バニッシュ
0008 スペクタクルズ
0009 配列変換の宝珠
000A 上级配列変換の宝珠
0012 マイト一ポーション
0013 リキュール一ポーション
0014 セキュア一ポーション
0015 ルシッド一ポーション
001F チャージ一ブレイク
0020 コンボ一ポーション
0021 エンジェル一キュリオ
0022 プロテクト一チャーム
0023 マジック一チャーム
0024 レジストチャーム
0028 スローイング一ダガー
002D フェアリィ一ピアス
002E フェアリィ一リング
002F パワ一バンクル
0030 マジック一バンクル
0031 プロテクト一ジュエル
0032 レジスト一ジュエル
0033 コンボ一ジュエル
0034 マテリアル一ピアス
0035 マテリアル一ジェル
0037 ポイズン一チェック
0038 パラライ一チェック
0039 ストーン一チェック
003A フリーズ一チェック
003B カース一チェック
003C スタン一チェック
003D マイティ一チェック
0049 アントラ一ソード
004A ヴィーキング一ソード
004B ワルーン一ソード
004C クリシュマルド
004D シンクレア一サーベル
004E パラッシュ
004F インテル一パラッシュ
0050 シュヴァイツアー一ソード
0051 倭刀
0052 太刀
0053 七支刀
0054 野太刀
0055 肢闪刀
0056 金刚刀
0057 正宗
0058 村正
0059 トゥハンデッド一ソード
005A ハック一ブレード
005B ツヴァイハンダ
005C ストライキング一ソード
005D クレイモア
005E フランヴェルジュ
005F ブランディッシュ一ソード
0060 ブルーディッシュ一エッジ
0061 アウル一パイク
0062 ウイングド一スピア
0063 ボーディング一パイク
0064 コルセスカ
0065 ハルヴァード
0066 ポール一アクス
0067 アルシェピース
0068 サーベル一ハルヴァード
0071 クロス一ボウ
0072 ボルト一クロスボウ
0073 ラピッド一クロスボウ
0074 ウインドラス一クロスボウ
0075 ファイア一クロスボウ
0076 アルヴァレスタ
0077 セルスタイン一ロックガン
0078 ボルトアク一アル
0081 ルビー一メイス
0083 クリスタル一ワンド
0085 アルケミ一ワンド
0087 デルージュ一セプター
0089 ライトニング一エッジ
008A レディアンス一ソード
008B アイス一コフィン
008C スカーレット一フォージ
008D 轰招雷の剑
008E 天驱凤の剑
008F 天岩云の剑
0090 夜叉鬼の剑
0091 エレメンタル一エッジ
0092 イグニート一ソード
0093 バハムート一ティア
0094 ヴァイオレット一フォージ
0095 スピニング一スピア
0096 ハート一ピアース
0097 アーク一ウインド
0098 セイント一ハルバード
009D スプリーム一クロスボウ
009E クレセント一アロー
009F ラスト一アベンジャー
00A0 シャイニィ一ラプチャー
00A5 ホーリ一ブレアー
00A6 アクセプタ一ロッド
00A7 ノーブル一ディザイア
00A8 アブソリュート一フォース
00A9 ヴァルキリ一フェイバー
00AA サレット
00AB シルバ一サレット
00AC デュエル一ヘルム
00AD ヴァロ一ヘルム
00AE ヴァリアント一ヘルム
00AF ティアラ
00B0 シルバ一ティアラ
00B1 アノイント一ティアラ
00B2 アノイント一ガーラント
00B3 スプリーム一ガーラント
00B4 キュイラス
00B5 シルバ一キュイラス
00B6 デュエル一アーマー
00B7 ヴァロ一アーマー
00B8 ヴァリアント一アーマー
00B9 クローク
00BA シルバ一クローク
00BB アニイント一クローク
00BC アノイント一ガーブ
00BD スプリーム一ガーブ
00BE ガントレット
00BF シルバ一ガントレット
00C0 デュエル一ガーター
00C1 ヴァロ一ガントレット
00C2 ヴァリアント一ガーター
00C3 グリーブ
00C4 シルバ一グリーブ
00C5 デュエル一グリーブ
00C6 ヴァロ一グリーブ
00C7 ヴァリアント一グリーブ
00CB レザ一ブーツ
00CC スエード一ブーツ
00CD エルヴン一ブーツ
00D4 カルラの真珠
00D5 ペトネス教本
00D6 极上叶
00D7 七色の饴玉
00D8 ウサギの足
00D9 天使の唇
00DA 魔物图监
00DB 恶魔绘书
00DC デボーネの头盖
00DD ラリウの贝壳
00DE 骏马のたてがみ
00DF 炎のバンダナ
00E0 便利品予约 13
00E1 便利品予约 14
00E2 便利品予约 15
00E3 便利品予约 16
00E4 便利品予约 17
00E5 便利品予约 18
00E6 便利品予约 19
00E7 青灰色の首饰り
00E8 贤者ソロンの秘文书
00EA 不死鸟の羽
00EB ミトラの圣水
00EF 空栏
00F0 操咒兵设计图面
00F2 アトレイシアの竖琴
00F3 封印の小箱
00F4 亡王の假面
00F6 アンブロシア
00F8 名刀"绯莲"
00F9 灵剑"草雉"
00FA 闪刀シルヴァンス
00FB 妖刀クロムレア
00FC 裂刀ファ一ウェル
00FD 苍剑グラン一スティング
00FE 圣剑ロスト一セラフィ
00FF 名剑フェイム一フェイン
0100 魔剑レヴァンテイン
0101 蛇矛バシリスク

0103 黑枪"鬼哭天使"
0104 吼枪ドラグーン—タイランド
0106 神弓エルヴン—ボウ
0107 闪弓フォウル—スレイヤー
0108 刚弓ベルセルク—アロー
0109 红莲剑インフェルナス
010A 精王剑アレクタリス
010B 雷光剑シェドザード
010E 刚枪ダイナソア
010F 闪枪クリムゾン—エッジ
0110 圣杖アドヴァンティア
0111 魔枪エターナル—フォルツ
0119 圣杖ユニコーンズ—ホーン
011A 魔杖アポカリプス
011B 圣杖ミリオン—テラー
011C 精杖ルミネフエレス
011D 镜铠リフレックス
011E 圣铠アレフ—ストレイン
011F 斗铠"昂魔谭"
0120 鬼铠"毗沙门天"
0121 圣衣ブリタニア—ガープ
0122 圣衣シルフ—レッド
0123 苍衣スターレット—シャイン
0124 幻衣ミラージュ—ローブ
0125 ドラグーン—フェイス
012A 宝冠フェルマー
012B 圣皇后のティアラ
012E 钝色の冠
012F 透器エーテル—フローズン
0130 后冠エンプレス—ガーラント
0131 后衣エターナル—シャイン
0132 圣环ブリーシンガル
0133 翔具オリハルコン—ブーツ
0134 透铠エーテル—チェイン
0135 神さびた砂时计
0136 炼金术の书
0137 碑文の欠片
0138 スターガード
0139 ダマスクス制法书
013B エクストリーム—ガード
013C 生命の指轮
013D ドライアドの树皮
013F 妖艳雕像
0141 精灵の瓶诘め
0143 オリハルコン
0144 黄金の鸡
0145 ガーゴイルの像
0146 幸せのコイン
0147 红水晶のオルゴール
0148 ミスリル
014B 金の卵
014E 转换の杖
014F 昂魔の镜
0150 バシリスクの指轮
0152 折れた
0156 圣杯
0157 久远の灯火
015D ダリスの香炉
015E 苏生秘法书
015F 银河の冰
0160 フェザード—ティアラ
0161 フェザード—ヘルム
0162 ウイングド—ヘルム
0163 エアリアル—ガーランド
0164 セラフィック—ガーランド
0165 エイジア—ガープ
0166 ヘラルディック—ガープ
0167 レディアンス—ガープ
0168 ディヴァイナリイ—ガープ
0169 セラフィック—ガープ
016A 神—グランス—リヴァイバー
016B 宝　グリム—ガウディ
016C 魔　アクタ—ネファリウス
016E 神枪イセリアル—デヴァイド
016F 魔弓レイザーフォーテル
0170 圣杖 ミスティック—ワイザー
0174 首の无い人形
0175 折れた
0176 血の染みついたドレス
0177 バシリスクのうろこ
0178 植物の种子
0179 ジキタリス
017A トリカブト
017B ベラドンナ
017C ブールパウダー
017D セボリー
017E マンドレイク
017F 不老不死の书
0180 透化
0181 圣水
0182 生命の秘
0183 圣遗物
0184 アサ教典
0185 ミスリル矿石
0186 铁矿石
0187 羽毛
0188 兽肉
0189 黄水晶
018A ユニコーンの角
018B セージ
018C 黑真珠の粉
018D 猛禽の爪
018E 兽の牙
018F ボルト酒
0190 折れた枪
0191 坏れた弓
0192 海鲜肉
0193 卑金属
0194 坏れた铠
0195 フレア—ジエム
0196 アイス—ジエム
0197 サンダ—ジエム
0198 ポイズン—ジエム
0199 ホーリイ—ジエム
019A シャドウ—ジエム
019B フレア—クリスタル
019C アイス—クリスタル
019D サンダ—クリスタル
019E ポイズン—クリスタル
019F ホーリイ—クリスタル
01A0 シャドウ—クリスタル
01A6 ロング—ソード
01A7 ブロード—ソード
01A8 バスタード—ソード
01A9 ファルシオン
01AA エストック
01AB フラムベルグ
01AC ワジール—レイピア
01AD ダマスクス—ソード
01AE ショート—スピア
01AF グレイブ
01B0 ウォ—ハンマー
01B1 ロング—フレイル
01B2 ランサー
01B3 フットマンズ—アックス
01B4 ルーシエン—ハンマー
01B5 ファイン—ハルヴァード
01B6 ショート—ボウ
01B7 ロング—ボウ
01B8 ラピット—ボウ
01B9 コンポジット—ボウ
01BA クレーンクイン—クロスボウ
01BE ドラゴン—スレイヤー
01BF デーモン—スレイヤー
01C0 ビースト—スレイヤー
01C1 メイジ—スレイヤー
01C2 レイヴン—スレイヤー
01C3 ソウル—スレイヤ
01CE 名剑ヴェイン—スレイ
01CF 名剑ルインズ—フェイト
01D0 名剑フレア—バゼラード
01D1 护身刀"龙仙"
01D2 レザーアーマー
01D3 チェイシ—メイル
01D4 ラメラー
01D5 ブレスト—プレート
01D6 シルバーチェイン
01D7 フル—プレート
01D8 シルバ—プレート
01D9 ミスリル—プレート
01E8 ヘイスト—リング
01E9 エナジ—リング
01EA クラック—リング
01EC ブレイズ—ガド
01ED アイシクル—ガード
01EE グレア—ガード
01F0 生成の珠
01F1 活性の珠
01F2 幻视の珠
01F4 アイシクル—ソード
01F5 グレア—ソード
01F7 ラピス晶石
01F8 クリス晶石
01F9 ヒール—ピアス
01FA ヒール—リング
01FB ラーニング—リング
01FC スカウト—オーブ
0200 ニーベルンゲンの指轮
0201 オート—アイテム
0202 スロー
0203 キュア—コンディション
0204 ガッツ
0205 アデプト—イリュージョン
0206 ダンシング—ソード
0207 ラスト—トライアル
0208 スプラッシュ
0209 レヴェリー
020A コンボ—カウンター
020B ノイズ—アロー
020C トリプル—ディストレス
020D スティール—マジック
020E スタン—マジック
020F コンセントレーション
0210 スカーレット—エッジ
0211 チャージ
0212 ストライク—エッジ
0213 ダーク
0214 トリック—ステップ
0215 メンタル—リアクション
0216 ウエイト—リアクション
0217 スランディング—レイン
0218 ダークネス—アロー
0219 フォールス—アロー
021A アタック—パワー
021B ディフェンド
021C アボイド
021D ヒット
021E レジスト—ダメージ
021F マジック—パワー
0220 レジスト—マジック
0221 ファイア—ランス
0222 バーン—ストーム
0223 アイシクル—エッジ
0224 クール—ダンセル
0225 ライトニング—ボルト
0226 プリズミック—ミサイル
0227 シャドウ—サーヴァント
0228 ダーク—セイヴァー
0229 ポイズン—ブロウ
022A ストーン—トウチ
022B クロス—エアレイド
022C イグニート—ジャベリン
022D エヴォーク—フェザー
022E キュア—プラムス
022F オーディナリイ—シェイプ
0231 マイト—レインフォース
0232 ガード—レインフォース
0233 スペル—レインフォース
0234 レデュース—パワー
0235 レデュース—ガード
0236 プリペント—ソーサリー
0237 リフレクト—ソーサリー
0238 シールド—クリティカル
023A タイマ—リング
023B ディメンジョン—スリップ
023C マリス—サーチ
023D トレジャ—サーチ
023E トラップ—サーチ
0247 咎人の剑"神を斩获せし者"
0248 トライ—エンブレム
0249 谜の书物 8
024A 谜の书物 7
024B 谜の书物 6
024C 谜の书物 5
024D 谜の书物 4
024E 谜の书物 3
024F 谜の书物 2
0250 谜の书物 1
0251 魔剑グラム
0252 魔剑ダインスレイヴ
0253 エターナリイ—ガープ
0254 ブラッティ—ナックル
0255 ブラティ—ダスタ
0256 透器エーテル—レイザー
0257 暗格子の键
0258 エレメント—セプタ
0259 エーテル—セプター
025A 炎咒の珠
025B 炎咒の珠
025C 手织りのバンダナ
025D 玉琉璃の欠片
025E インフィニティ—ロッド
025F 战乙女のペンダント
0260 押し花
0261 圣なる
0263 红莲の宝珠
0264 羽饰りの杯 –中时计

## 全部 SOUND VOICE

| | |
|---|---|
| 80060860 FFFF | 800608AE FFFF |
| 80060862 FFFF | 800608B0 FFFF |
| 80060864 FFFF | 800608B2 FFFF |
| 80060866 FFFF | 800608B4 FFFF |
| 80060868 FFFF | 800608B6 FFFF |
| 8006086A FFFF | 800608B8 FFFF |
| 8006086C FFFF | 800608BA FFFF |
| 8006086E FFFF | 800608BC FFFF |
| 80060870 FFFF | 800608BE FFFF |
| 80060872 FFFF | 800608C0 FFFF |
| 80060874 FFFF | 800608C2 FFFF |
| 80060876 FFFF | 800608C4 FFFF |
| 80060878 FFFF | 800608C6 FFFF |
| 8006087A FFFF | 800608C8 FFFF |
| 8006087C FFFF | 800608CA FFFF |
| 8006087E FFFF | 800608CC FFFF |
| 80060880 FFFF | 800608CE FFFF |
| 80060882 FFFF | 800608D0 FFFF |
| 80060884 FFFF | 800608D2 FFFF |
| 80060886 FFFF | 800608D4 FFFF |
| 80060888 FFFF | 800608D6 FFFF |
| 8006088A FFFF | 800608D8 FFFF |
| 8006088C FFFF | 800608DA FFFF |
| 8006088E FFFF | 800608DC FFFF |
| 80060890 FFFF | 800608DE FFFF |
| 80060892 FFFF | 800608E0 FFFF |
| 80060894 FFFF | 800608E2 FFFF |
| 80060896 FFFF | 800608E4 FFFF |
| 80060898 FFFF | 800608E6 FFFF |
| 8006089A FFFF | 800608E8 FFFF |
| 8006089C FFFF | 800608EA FFFF |
| 8006089E FFFF | 800608EC FFFF |
| 800608A0 FFFF | 800608EE FFFF |
| 800608A2 FFFF | 800608F0 FFFF |
| 800608A4 FFFF | 800608F2 FFFF |
| 800608A6 FFFF | 800608F4 FFFF |
| 800608A8 FFFF | 800608F6 FFFF |
| 800608AA FFFF | 800608F8 FFFF |
| 800608AC FFFF | 800608FA 03FF |




# 梦幻总动员 1

## 系列化丛书终于上市!

本书内容豪华，图片精美，大量动漫专题文章精彩绝伦——

2000年顶级新作预报、解读少女漫画、暗夜与死亡的华尔兹、成田美名子及押井守访谈录、漫画精选之“浪客剑心外传～弥彦的逆刃刀”等文章将会令你爱不释手!

全书64页彩页，64页黑白页

附赠VCD，定价仅为12.50元

**欢迎邮购**

★邮购地址:北京市清河邮局062信箱邮购部(收)

★邮编:100085

★咨询电话:010－62924382

(注:邮购以上书目者，请每本书另加2元邮费。因现存数量有限，欲购从速!)

## 下期预告

SQUARE超大作“流浪者”完全攻略，此外还将有多款作品的攻略介绍及详尽分析!

**下月同一时间推出，敬请期待**

| 邮购 | | | |
|---|---|---|---|
| | 电子游戏广场(7、8、9、11、12) 每本定价:10元 | 电子游戏广场合订本 定价:29.8元 | 电子游戏典藏本(97) 定价:22元 优惠价:15元 |
| | 电子游戏与电脑游戏三周年纪念号 定价:6.5元 | 格斗秘笈修订版 定价:22元 | 剑 魂·续 定价:18元 |

**欢迎邮购**

★邮购地址:北京市清河邮局062信箱 邮购部(收)

★邮编:100085 ★咨询电话:010－62924382

(注:邮购以上书目者，请每本书另加2元邮费。因现存数量有限，欲购从速!)


Should Deny The Divine Destiny of The Destinies
·神·次·元·R·P·G·
VALKYRIE PROFILE
机种：PS
厂商：ENIX
类型：RPG
媒体：CD-ROM × 2
发售日：1999年12月22日
女神传说



ISBN 7-5374-0197-7

9 797537 401974 >

ISBN7-5374-0197-7/G·27

定价：10.00 元